PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XI. ÉVFOLYAM 10. SZÁM, 2007. OKTÓBER

799,- Ft

576 KONZOL



szörnyekre vadászik az egész világ

MONSTER HUNTER FREEDOM 2 (PSP)

Az 576 KByte
üzlethálózata
új bolttal bővül.

NYITÁS:

2007. OKTÓB

ER 30. 10 óra

576 KByte
ÜZLETEK

ARENA PLAZA
(VIII. Budapest, Kerepesi út 9.)
1. emelet

tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

wii

playstation 3

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Monster Hunter Freedom 2 (PSP) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 109

2007 október – sok jó játék kis helyen is elfér!



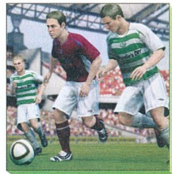






















Tördelő kollégám, Attila mondhatni *művészfelfogással* közelíti meg a Konzolkészítés folyamatát: ő azt mondja, kizárólag kétoldalas teszteket szeret összerakni, mert azokban tud igazán kiteljesedni, azokat lehet szakmailag tökéletesen megdizájnolni. Egy oldal, fél oldal – szerinte kispálya. Mondtam is neki az októberi szám tervezgetésekor: most aztán lesz alkalmad kibontakozni művészkém, ugyanis így első blikkre vagy tíz olyan stuffot látok, melyekre szakmai hozzá nem értés lenne két oldalnál kevesebbet áldozni...

Nos, nem tíz lett, hanem tizennégy!

Veterán olvasóink e szám hallatán tudják, hogy finoman szólva erős hónap volt az október. Én például szinte minden éjjel játszottam az elmúlt hetek során (Bioshock, Darkness, Halo 3, Stranglehold, Airborne). Nem is emlékszem, mikor láttam ennyi megnyerés-animációt utoljára, és ahogy tippelem, ez a tendencia továbbra is folytatódik majd, például a Lairrel, vagy az Uncharteddal... De imádok *megszállott játékos* lenni!

Az állítólag haldokló, mások szerint vénasszonyok nyarát élő Playstation 2-re csak magában három olyan exkluzív címünk van, amiről örömmel töltöttek meg 2 oldalt tesztelőink (Petúnia immáron elérhető közelségbe költözött, így ezentúl ő is több munkát tud vállalni!). A Playstation 3 kínálat is erőre kapott végre, három nagyon komoly cuccot szereztünk rá, amiket az épp esedékes gépár-csökkentés miatt biztosan sokan fognak megvásárolni – és jól teszik! Xbox 360-ra szintúgy nem állt meg a játékáradat a múlt havi Halo 3 mizéria után, hiszen beesett a fantasztikus PGR4, a csemege Stranglehold, és a Medal of Honor Airborne, amely újra a régi fényében fürdeti a legendás világháborús sorozatot. Wii-re ugyan csak egy kétoldalasunk van, az viszont egy már-már kultikus – mit már-már, hát simán az! – cím, a Metroid Prime 3 Corruption, ami Stingernek okozott pár álmatlan, ám feltehetően mégis gyönyörű éjszakát. A handheld front továbbra is hihetetlenül erős: a DS eddig is szárnyalt, de most már a PSP-is diadalmenetelésbe kezdett, abszolút egyenrangú konzolokként tartva a nekik járó részt a nagy konzoltortából.

Vége a nyárnak? Jön a rosszidő? Kit érdekel? Remélem mindenki kibulizta/kirándulta/mulatta magát. Tévéket-képernyőket bekapcsolni, ételt-italt a karosszék mellé, és...

JÁTÉK EZERREL!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



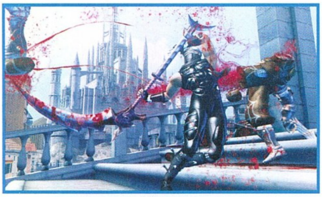
TOKYO GAME SHOW 2007

Az idei nyári / őszi expo-szezon nem hivatalos lezárásaként a megszokott időpontban, szeptember végén (20-22) került megrendezésre Japán legnagyobb videojáték témájú összeröffenése, a **Tokyo Game Show**, vagyis népszerűbb (és jóval egyszerűbb) nevén a **TGS**. A TGS idén is „hiányos" volt – már ha a Nintendo már-már megszokottnak mondható, és továbbra is igen furcsa távolmaradását megszokottnak lehet nevezni. Egy biztos: a nagy N negyedik éve nem teszi tiszteletét az expón, saját rendezvényük továbbra sincs (korábban ott volt a nyári Spaceworld, de azt is hanyagolják már vagy öt éve), inkább kisebb eseményeken, és a japán nagyvárosokat érintő roadshow jellegű megmozdulásokon reklámozzák a portékáikat. Éppen ezért nem véletlen, hogy az 576 Konzol beszámolójának sincs külön Nintendo szekciója – a külsős fejlesztők által kicipelt Wii / DS újdonságokról természetesen most is szólni fogunk.

MICROSOFT

Az idei TGS-t a Microsoft nyitotta, méghozzá utcahosszal: nem várták be az expo kezdetét, a kiállítás előtt jó másfél héttel megtartották a maguk konferenciáját – valószínűleg azért, hogy a bejelentéseikkel elkerüljék az ilyenkor szokásos zsongást. Az Xbox 360-nak amúgy sem árt(ana) a figyelem a Felkelő Nap országában, a gép soha nem fogyott jól arrafelé, mostanság pedig kifejezetten gyengén teljesít, heti 1500 – 2000 darabot tudnak eladni belőle – ez pedig nagyon alacsony szám, még akkor is, ha lassan átlépik Japánban a bűvös félmilliós határt – ami persze kizárólag azért nevezhető „bűvösnek", mert az első Xbox-ból ennyit sikerült eladni arrafelé négy év alatt, az Xbox 360 *relatíve* jobban teljesít tehát, mint az elődje. Ha a TGS Amerikában, vagy Európában kerülne megrendezésre szeptemberben (és nem Tokyo Game Show-nak hívnák :-), akkor bizonyára a hónap végén debütáló Halo 3-ról szólt volna konferencia – de Japánban vagyunk, Master Chief kalandjait (teszt a Konzol szeptemberi számában) épp, hogy csak megemlítették.

A TGS legnagyobb Xbox 360 újdonsága a **Ninja Gaiden 2** régóta várt bejelentése volt. A számozott folytatást (nem remake / bővítés, mint a Black, vagy a PS3-mas Sigma) továbbra is a Team Ninja hegeszti, a kiadó viszont változott – a Tecmo helyett maga a Microsoft Game Studios gondozza a játékot,





vagyis ebből nem nagyon lesz más verzió, marad örökké Xbox 360 exkluzív. A Ninja Gaiden 2 már készül egy ideje, de megjelenni nem mostanában fog, hanem „valamikor 2008-ban". Ennek ellenére a TGS-re egy nyolc pályás demóverziót hoztak ki belőle – ebből mondjuk leginkább csak egyet, a Velencére emlékeztető, kanálisokkal és hidakkal bőven megszórt Aqua City-t mutogatták. A demóból leszűrhető tanulságok szerint a Ninja Gaiden alatt futó (egyébként teljesen új) grafikus motor jól szolgálja a játékot, az akció (ha lehet) még gyorsabb, mint az első epizódban. A karakterek, ellenfelek és animációk már most igen jól néznek ki, a környezet és az interakció (több szétcsapható, rombolható objektumot vártunk) még nem az igazi, de az ígéretek szerint ezeken még bőségesen javítani-fejleszteni fognak. Ami kapásból feltűnik: a Ninja Gaiden második része ultra-brutális lett – már az előzmény sem volt szende szűzlányoknak ajánlható szórakozás, de most a szó legszorosabb értelmében vérben fürdik a képernyő, és durvább kombók után szanaszét röppenek a végtagok. A demóban Ryu két új fegyvert használt: az egyik egy méretes kasza volt, a másik pedig kesztyűre erősített tripla karom – nagyon hasonló ahhoz, amit Wolverine használ az X-Menben. Másik újdonság: az életerő-rendszert lecserélték, láthatóan nincsenek gyógyító itókák, a pálya bizonyos pontjain automatice visszatöltődik az életünk – hogy ez könnyebbé, vagy nehezebbé teszi a játékot, erősen kérdéses (…a puding próbájakor kiderül). A sztoriról, és a további újdonságokról erősen titkolóznak, ezeket később fedik fel. Az első benyomások jók, a folytatás láthatóan az első rész rajongóit célozza meg elsősorban, a máshol is jól bevált „még több, még szebb, még jobb, még változatosabb, még nehezebb" vonalat követi.

A Microsoft másik nagy TGS-es fókusza a **Lost Odyssey**-re irányult. A Mistwalker és Hironobu Sakaguchi (a Final Fantasy apukája, ugye) jó régóta készülő RPG-je Japánban még idén (a tervek szerint decemberben) megjelenik, és nekünk sem kell sokat várnunk rá – az amerikai / európai változat egymással párhuzamosan, 2008 februárjában debütál. A Lost Odyssey nagyon fontos a Microsoftnak, és nem, csak azért, mert tényleg



epikus méretű, és igen drága játékról van szó. Az LO ugyanis újabb lehetséges „kitörési pont" a japán piacon: ha nagyon sikeres, masszív mennyiségű Xbox 360-at adhat el (…ha meg nem, akkor már csak a csoda segíthet). Ennek érdekében anyait-apait beleadnak: Sakaguchi a direktor, a zenét Nobuo Uematsu (szintén Final Fantasy legenda) szerzi, a játék alatt az Unreal 3 motor módosított verziója fut, a sztori a halhatatlan, ezer éves Kaim történetét meséli el – szóval lesz itt minden, mi szemnek-szájnak ingere. Sakaguchi a TGS-en a harcrendszerről beszélt elsősorban. A harcok alapvetően körös rendszerűek lesznek, de kellőképpen megbolondítva. A játék során összegyűjthetünk például 150 gyűrűt – ezek más és más (javarészt elementális) tulajdonságokkal lesznek felruházva. A gyűrűket a fegyvereinkhez kapcsolva plusz lehetőségeket kapunk a harcban: támadáskor megjelenik a képernyőn két gyűrű (egy nagyobb és egy kisebb), forogni kezdenek, és amikor összeérnek, egy gyors (és megfelelően időzített) gombnyomással elsüthetjük a gyűrű speciális tulajdonságát – ergo erősebb támadást tudunk majd bevinni. Ez csak egy példa, a harchoz több ehhez hasonló, inkább a reflexekre alapozó „minjátékot" kapcsolnak. Fontos szerepet kap ezen kívül a csapatunk formációjának beállítása. RPG alapvetés, hogy előre állítjuk a masszívabb, jobban felpáncélozott harcos karaktereket, mögéjük pedig a távolsági sebzésre képes csapattársak, illetve a puhatestű mágiahasználók kerülnek. A Lost Odyssey rendszere ennél komplexebb, nem mindegy ugyanis, hogy kit ki elé állítunk – a képernyő jobb oldalán egy csík fogja jelezni, hogy az elől álló karakter mennyire védi be a mögötte védekezőt. Sakaguchi szerint a szisztémát a MMORPG-k „tankolás" rendszere inspirálta – ott is az a lényeg, hogy az elől harcoló karakter a testével védje fel a gyengébb harcostársakra irányzott csapásokat és varázslatokat, ennek megfelelően nem mindegy, hogy milyen védettségű harcost uszítunk neki az ellenfélnek.

A Lost Odyssey minden szempontból masszív játék lesz, a fő történetvonal végigjátszása nagyjából 40-50 órát vesz majd igénybe, ebből húsz óra (!!!) animációk bámulásával fog eltelni. A random harcok számát igyekeznek minimalizálni, velük együtt az erőltetett tápolás szerepe is csökken majd. A Lost Odyssey egy szempontból már most csúcstartó az Xbox 360 játékok között: nem kevesebb, mint *négy* DVD-n kerül majd forgalomba. A DVD-halmot a rengeteg nagyfelbontású animáción kívül a hanganyag is indokolja: a lemezeken angol és japán hangsáv terpeszkedik el (a japán, amerikai és európai kiadáson egyaránt) igény szerint válaszható nyelvű feliratokkal (… magyar nagy valószínűséggel nem lesz, sajna – de reménykedni azért még lehet).

2008-ban sem marad a japán (és nemzetközi) közönség helyi fejlesztésű Xbox 360 exkluzív szerepjáték nélkül: a rendkívül furcsa című **Infinite Undiscovery** (ki találja ki ezeket, egy idomított majom?) **(Szerintem Állat maga, aka Eric Cartman dobozrobotnak öltözve... Martin ;)** jövőre érkezik. A játék mögött patinás nevek állnak: a kiadó a Square Enix, a fejlesztési munkálatokért pedig a Star Ocean és Valkyrie Profile szériákról elhíresült tri-Ace felel. A TGS-en egy nagyon pofás, de javarészt csak dögös CGI animációkból álló trailert mutogattak, magáról a játékról elég kevés szó esett. Egy japán nyelvű fejlesztői interjúból azért sikerült kihámozni pár infót. Az Infinite Undiscovery története a hold körül forog: a játék főgonosza ezt „láncolja le", veszélyeztetve a világ lé-

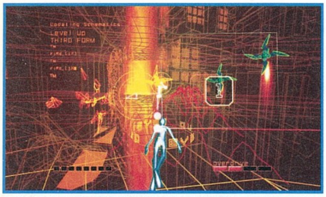


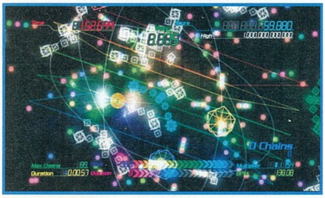


tét. A főgonosz elfenekelésére induló hérosz furcsa módon nem a játék főhőse, ezt a szerepet egy Kapel nevezetű ifjonc tölti majd be, aki roppant mód hasonlít a fent emlegetett hősre – éppen ezért sokan összekeverik vele, még a játék női főszereplője, Aya is. A harcrendszer valósidejű / körös keverék, és a fejlesztők elmondása szerint a Star Ocean 3 szisztémájára épít. A csapatunk négytagú lesz, de ebből csak egy embert irányítunk közvetlenül, a többieket állítólag nagyon-nagyon fejlett mesterséges intelligencia parancsnokolja, de közvetve mi is adhatunk nekik utasításokat. Nem csak a csapattársaink MI-je lesz kiemelkedő, hanem az ellenfeleinké is, ők a folyamatosan változó harci szituációnak megfelelően támadnak és védekeznek majd, illetve azt is figyelembe veszik, hogy ki harcol mellettük a csatában – ha pl. egy sárkány, akkor bátrabban támadnak, és más taktikákat alkalmaznak. Japán megjelenés: valamikor jövőre, nálunk meg… a Jóisten tudja, remélhetőleg készül belőle angolul kommunikáló verzió is.

A Microsoft a fenti nagy címeken kívül több kisebb, az Xbox Live Arcade kínálatát bővítő játékkal próbálja vásárlásra csábítani a japán játékosokat. Jön például a kultikus **Rez** (HD grafikával és újramixelt, Dolby Digital 5.1-es hanggal), Mizuguchiék kihozzák XBLA-ra a remek Every Extend új verzióját, az **Every Extend Extra Extreme**-et, a Taito a PSP-s **Exit**-et hajítja át, és érkezik a Treasure **Ikaruga**-jának letölthető változata is. Szuper címek – talán kicsit megkésve, hiszen aki nagyon vágyott rájuk (valljuk be: akármennyire is kultikusak, erősen rétegjáték mindegyik) valószínűleg már megvette őket az eredetileg megcélzott platformokon. A Rez HD változatára ettől függetlenül biztos befizetünk…











SONY

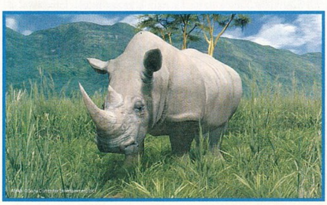
A Sony is nagy gőzzel futott neki az idei Tokyo Game Show-nak, és náluk sem a véletlen műve volt az erős felhajtás. A Playstation 3 nyögvenyelősen indul be Japánban, a konkurens Wii-ből heti rendszerességgel kétszer, két és félszer több fogy, sőt, még a jó öreg PS2 is rendszeresen a hármas számú Pléjstáció előtt végez a heti eladási listákon. Szinte minden nagyobb, videojátékos-témájú összeröffenés előtt felbukkan mostanság a pletyka, hogy a Sony ott (esetünkben a TGS-en) fogja bejelenteni a PS3 árának csökkentését – ezeknek eddig minimális valóságalapja volt, az E3 előtt eszközölt 100 dolcsis mínusz ideiglenesnek bizonyult. Nos, most sem történt ilyesmit – de lehet, hogy mégsem kell rá sokáig várni. Szeptember vége óta folyamatosan, több forrásból érkeznek a hírek egy **400 dolláros / eurós PS3 modellről**, méghozzá nem csak pletykaszinten – több kereskedő megerősítette, hogy hamarosan kapható lesz náluk a cucc. A 400 dolcsis PS3 állítólag 40 gigás merevlemezt fog tartalmazni, az USB portok számát kettőre csökkentik, és teljesen kiszerelik belőle a hardveres PS2 támogatást – a visszafelé kompatibilitás színtisztán szoftveres emuláció útján lesz megoldva. Hivatalos bejelentés még nincs – ha lesz, mindenképpen visszatérünk rá.

Teljesen hivatalos viszont az **új Playstation 3 kontroller** érkezése, ezt a TGS alkalmából eszközölt konferencián jelentette be a Sony. Az új irányító meglepetés is, meg nem is: olyan funkciót ad a SIXAXIS-hoz, amit sokan, és nagyon hiányoltak belőle. Bizony ám, a rezgésről van szó, és a Dualshock 3-ról. A kontroller kinézete nem változik, a mozgásérzékelés marad, „csupán" rezegni fog a szerkentyű. Egyelőre még nem tisztázott, hogy a Sony a technológiát fejlesztő (és korábban még pont velük pereskedő) Immersion új, Touchsense rendszerét pakolja-e az új kontrollerekbe, vagy a marad a régi rezgőke – a nyilatkozatok jelenleg elég zavarosak, hallani lehetett már kijelentéseket por és kontra is. Hamarosan minden kiderül, a Dualshock 3 novemberben debütál Japánban, 2008 tavaszán pedig már Amerikában és Európában is kapható lesz. Az új kontrollert egy rakás friss játék támogatja – a jövőre megjelenős Metal Gear Solid 4 és Devil May Cry 4, valamint az idei Burnout Paradise biztosan – a régi játékokhoz pedig letölthető patch formájában érkezik majd rezgés-támogatás.

Nem maradt el a kötelező számháború sem: a Playstation család (PS1, PS2, PS3, PSP) tagjaiból eddig erős 250 millió fogyott, és szeretnék, ha ez a szám minden tekintetben tovább növekedne. A PSP mostanában elég jól megy (e sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában éppen harmadik hete vezeti a gép a japán hardvereladási listákat az új Slim modellnek, és a Japánban szeptemberben debütált Crisis Core: Final Fantasy VII-nek köszönhetően – ilyesmire elég rég volt példa, a japán gépeladásokat másfél éve a Nintendo DS dominálja), a PS2-t jó sokáig támogatni kívánják, a külsős fejlesztőket pedig arra buzdítják, hogy továbbra is készítsenek PS2 változatokat a multiplatform címeikből – a gép 120 millió felett jár, a vásárlóréteg adott. És mi van a PS3-mal? A Sony Computer Entertainment elnöke, Kaz Hirai szerint tanultak a korábban elkövetett hibákból (a DualShock 3 is ezért készült el), és terveik szerint év végéig 11 millió Playstation 3-at tudnak majd eladni világszinten. A szoftverkínálatot erősíteni kívánják minden oldalról – ennek egyik jele, hogy a Sony ismét bevásárolt, a jó pár éve amúgy is kizárólag Playstation-re fejlesztő *Evolution Studios*-t (Motorstorm) vették meg. A Motorstorm egyébkén sikeres játék volt, a TGS-es bejelentés szerint már túl van az egymillió eladott példányon. A Home (a PS3 MMO szerű online közösségi világa) viszont csúszni fog 2008 tavaszáig – a publikus bétateszt valamikor idén novemberben indul.

Aki eget és földet megrengető nagy játékbejelentésekre várt a Sony-tól a TGS-en, nagyot kellett csalódnia. A japán óriáscég inkább a helyi piacra koncentrált (naná, hol máshol koncentrálnának erre, mint itt?!), és olyan játékokat mutatott, amik tökéletesen belesimulnak a kurrens japán trendbe. Ez a trend pedig: játékok, amik tulajdonképpen annyira nem is játékok. Itt van például az **Afrika**, amiről olyan régen nem hallottunk már semmit, hogy teljesen le is mondtunk róla. Pedig nem kellett volna, az Afrika él, játszani ugyan még mindig nem lehetett vele, de az új trailer alapján már kezdjük sejteni, hogy mi a fenéről is szól. Eddig láttunk ugyebár sok-sok afrikai állatot legelészni, meg vakarózni, meg a pocsolyában fürdeni – most feltűntek az emberek is. Puska vagy gránátvető nem volt náluk, terepjárón közlekedtek, és vadul fényképeztek. Szuper, akkor ez egy ilyen békés, utazgatós, vezetgetős, fotózgatós játék lesz, legalább is erősen úgy tűnik. A grafika továbbra is nagyon rendben van, ilyen szép antilopot sehol sem láttunk még – maximum az Állat Planéta tévécsatornán. Ha hozzácsapnak némi közösségi huncutságot (fotók és videók megosztása, szavazás, ilyesmi) egész decens játék (illetve: játék-szerűség) kerekedhet belőle. **(Kidekorálnám a Home-os kecómat a szép állatképekkel, amiket az afrikai kirándulásaim alatt lőttem. Mint pl. amikor Jim Carrey-t „megszüli" az az orrszarvú. Martin)** Megjelenési időpontja persze továbbra sincs, jövőre azért csak kijön…





A beszédes című **Aqua** akár az Afrika vizes ikertestvére is lehetne. Szigonypuska és gránátvető itt sincs, szintén az élővilág felfedezése a lényeg, csak most a szavannák helyett az



óceán mélyén. Az Aqua alapkoncepciójában nagyon hasonlít a Nintendo Wii-s *Endless Ocean*jére, az a játék is teljesen ugyanerről szól csak itt HD a grafika. Az Aqua kellemes kis relax-bigyónak (most nevezzük ezt is nem-játéknak?) tűnik, csendes téli estékre, amikor a napi stresszes meló / suli után legszívesebben valami egzotikus trópusi sziget közelében búvárkodnál. Most megteheted, ha virtuálisan is… 2008-ban jön.

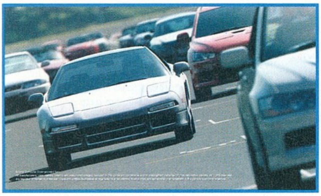
A nem-játék trilógiát a **flower** teszi teljessé. A három relaxálós játék közül erről tudunk a legkevesebbet, virágszirmok röpködnek mindenfelé, gyönyörű tájak felett, a zene pedig andalító – nagyon megkapó, csak az nem derül ki, hogy mi a „játék" lényege. Annyi biztos, hogy Playstation Networkről letölthető **flow** fejlesztőcsapata áll mögötte, ergo eredetinek eredeti lesz.



A **Gran Turismo 5 Prologue** kint volt a TGS-en, játszani is lehetett vele – újdonság nem derült ki róla, így például az ára sem. Mutattak belőle viszont egy új pályát, és ki is lehetett próbálni, mi Lipcsében már játszottunk vele, és a Konzol előző számában írtunk is róla egy alaposat, ergo most átugorjuk szépen. A Sony TGS-es kínálatának tán legérdekesebb darabja a Level 5 (Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy) szerepjátéka, a **White Knight Chronicles** (eredeti japán címen: *Shirokishi Monogatari*, korábban mindenki White Knight Story-nak







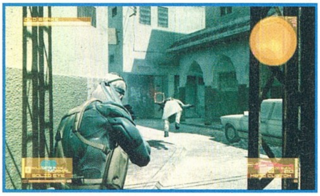
fordította, a Chronicles a hivatalos angol elnevezés) volt. A WKC játszható formában volt kint a TGS-en, egy egypályás (illetve inkább egy küldetéses) demo formájában. A demo karakterválasztással indult: a végleges játékban magunk kreálhatunk karaktert, itt nyolc előre összedobott hős közül választhattunk. Mint kiderült, nem a játék főhősét, hanem annak Leonard nevezetű barátját domborítjuk a misszióban. Leonard bálozik, gonoszok jönnek, a bálnak durván vége, hősünk találkozik a címben is szereplő (több méter magas) Fehér Lovaggal, összefognak, és együtt verik a gonoszt. Vagyis: hősünk képes átalakulni Fehér Lovaggá, és így tudja büntetni az ellenfelet. A harc

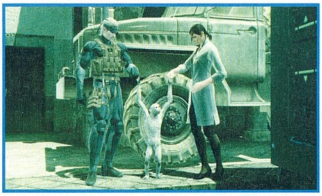


némileg az FF XII csatáira emlékezet – nincs külön harci képernyő, minden összecsapás a játéktéren folyik. Emberünknek hat előre meghatározott támadást állíthatunk be (ezeket cserélgethetjük is), és őket fogjuk használni. A csapatunk három tagú, ebből mindig csak egyet irányítunk, a többieket az MI kontrollálja (úgy tűnik ez az új J-RPG divat), viszont bármikor válthatunk közöttük. Ha átalakulunk lovaggá, új támadásokat kapunk – a demóban még csak pár alap-csapás volt elérhető, de az ígéretek szerint raklapnyi speciális támadás áll majd rendelkezésünkre lovagformában. A játék már most baromi jól néz ki, fantasztikus animációkkal – tényleg egy harc közepén érzed magad, nincs önismétlő „támadok, odaugrok, megcsapom, visszaugrok" jellege az összecsapásoknak. A White Knight Chronicles 2008-as cím, és abszolút hiánypótló alkotás az eddig elég szegényes Playstation 3-as J-RPG kínálatban.

...ÉS A TÖBBIEK

A ***Konami*** zászlóshajója a TGS-en (is) a **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** volt. Meglepetés: ismét kaptunk egy új trailert (...Kojimáék szerint az utolsót, a tavaszi megjelenésig már nem lesz több mozgókép), és lehetett játszani a játékkal. A trailer fergeteges, feltűnik benne egy új karakter: Drebin, a fegyverkereskedő, aki leginkább a különböző gyilkoló eszközök „megtisztításával" foglalkozik – az ellenfelektől elkobzott fegyverek normál esetben nem használhatók (a tulajhoz vannak „kódolva"), Drebin – aki egyébként kiköpött







Wesley Snipes furcsa frizurával – ezt a kódot távolítja el. Van egy majma is. A trailer egyébkén színtiszta őrület, jobbra-balra bukkannak fel a régi szereplők, már tippelni sem merünk, hogy Kojima mit főzött ki Snake történetének lezárásához. Az új Metal Gear egyébként kiemelt projekt a Konaminál, valószínűleg a japán kiadó eddigi legdrágább produkciója – a kezdetben sem kicsi, 90 fős stáb most laza 200 embert számlál, a pletykák szerint még a belsős Silent Hill csapatot is átirányították MGS4-et gyártani – ezért csinálja amerikai stúdió a Silent Hill ötödik részét. A trailer végén továbbra is ott figyel a „worldwide release" felirat, ami azt jelenti, hogy Japánban, Amerikában és Európában egy napon fog megjelenni a negyedik rész – különösen nekünk, a korábbi részekre súlyos hónapokat váró európai játékosoknak remek a hír. A **Metal Gear Online** szintén játszható / kipróbálható volt – korrekt multiplayer játék, az MGS3-hoz csatolt online móka erősen fel-



turbózott verziója, de... továbbra sem vagyunk kibékülve vele, hogy külön jelentetik meg. Az ok egyértelmű: az MGS4 rengeteg pénzbe került, így akarják visszasöpörni a befektetett összeget, kétszer 60 euró ugye pontosan dupla annyi (ha jól számolunk :-) mint egyszer 60 euró... Tele a piac „katonás" multi játékokkal, és annak ellenére, hogy imádjuk az MGS szériát, kissé lehúzós szaga van a dolognak, még akkor is, ha általítólag az alap MGS4-ben is lesz némi (az MGO szolgáltatásaihoz képest butított, vagy korlátozott idejű próbaverziós) multiplayer.

Új Silent Hill 5 infók és trailer nem érkezett (kár!), láthattunk viszont egy friss túlélő-horrort, igaz, ezt már nem a Konami, hanem az **Acess** gondozásában – a **Rainy Woods**-ról van szó. A játék a címadó kisvárosban, Rainy Woods-ban játszódik, ahol rejtélyes körülmények között meggyilkolnak egy Anna Graham névre hallgató fiatal lányt. A helyiek természetesen alaposan beijednek, az FBI pedig David Young ügynököt küldi az ügy kivizsgálására. Ő volna az általunk is irányított karakter, akinek egyébként van egy nem éppen elhanyagolható tulajdonsága – tudathasadása van, és időnként másik énjét, Jetert kell majd használnunk a randán összecsomósodott szálak kibogozásához. Erős Twni Peaks hatás? Naná, de az még nem ártott semminek, a sötét-borongós hangulat itt is adott. A Rainy Woods egyébként a fejlesztők elmondása szerint inkább kalandjáték, mint vérbő horror, a hangsúly a történetmesélésen, a nyomasztó hangulaton és problémák megoldásán lesz – a megfelelő helyeken némi (fegyverhasználattal nyakon öntött) akcióval megtámogatva. A **Rainy Woods** Playstation 3 és Xbox 360 platformokra készül, és valamikor 2008-ban fog megjelenni a ***Marvelous Interactive*** kiadói közreműködésével.





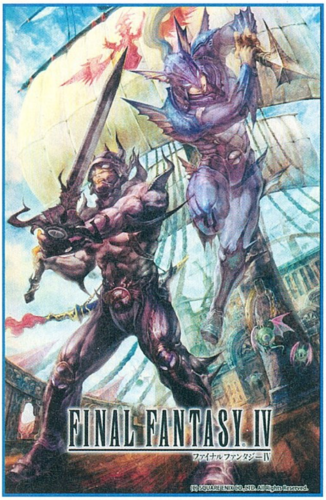
A ***Square Enix*** standján nagy volt a zsongás, a jónép természetesen legszívesebben új **Final Fantasy XIII** (PS3) trailert nézett volna – csalódniuk kellett, a Square zárt ajtók mögött, egy rövidke, pár perces demo segítségével mutatta be a játékot a kiválasztottaknak. Ebből annyi derült ki, hogy a ko-





rábban már látott dögös csajszin kívül lesz egy másik (férfi) főhős is, illetve az, hogy a játék erősen sci-fi irányba mozdul – a demóban megidézett Shiva is inkább cyber-istenségnek tűnik, mint organikus lénynek. Az első beszámolók szerint grafikailag topon van a játék (a Square saját fejlesztésű White Engine-je futkároz alatta), de még nagyon nincs kész – annyira, hogy talán még jövőre sem találkozunk vele, a tippek szerint Japánban legkorábban 2008 végén jelenhet meg, ami nálunk bőven 2009-et jelent. Final Fantasy vonalon látni lehetett még a **Final Fantasy IV** Nintendo DS verzióját: a DS-es harmadik részhez hasonlóan itt is komplett háromdimenziós poligonkezelést kapott a negyedik epizód, és a sztorihoz / harcrendszerhez is hozzányúltak több helyen. Mi jövőre fogunk találkozni vele – ebben az ütemben a Square gyaníthatóan meg





sem áll a hatodik részig, a GBA-s újrakiadások után most remake-eket gyártanak vadul. Amíg jók, jöhetnek... Már a TGS előtt pletykálták, hogy a Square itt és most fogja bejelenteni az új Kingdom Hearts játékot. A pletyka többszörösen igaznak bizonyult, ugyanis nem egy, hanem három új felvonással bővül a széria. A **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** a Playstation Portable-t célozza be, és három teljesen új karakter történetét meséli el, akik egy elveszett keyblade-mester után nyomoznak. A rendkívül furcsa című **Kingdom Hearts 358/2 Days** a Nintendo DS tulajokat boldogítja: teljesen háromdés





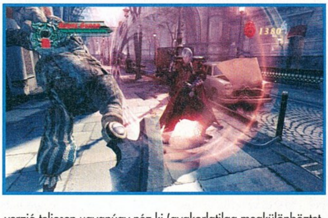
grafika, a főszereplők (Roxas és Axel) a single player sztorin kívül különféle multiplayer módozatokban is akciózhatnak. Végül pedig: a **Kingdom Hearts Coded** szigorúan mobiltelefonokra szánt kaland, a történet közvetlenül az első epizód eseményei után játszódik. Megjelenési időpontja jelenleg egyiknek sincs – a PSP-és és DS-es epizódot biztos látni fogjuk mi is előbb-utóbb, a mobilos meg marad Japánban. A Square Enix multiplatform (PS3 és X360) szerepjátéka, az Unreal 3 motort használó **The Last Remnant** is tiszteltét tette – kaptunk egy új trailert, de ezen kívül gyakorlatilag semmit –, a



Square elmondása szerint a játék a „nyugati ízlésvilág" figyelembevételével készül, azaz inkább Amerikába és Európába szánják. A cég egyébként komolyan veszi a nyugati játékosokat, a TGS alatt jelentették ki, hogy potens amerikai partnert keresnek a Japánon kívüli közönséget becélzó új játékaik fejlesztéséhez és forgalmazásához.

A ***Capcom*** új **Devil May Cry 4** trailerrel kedveskedett a látogatóknak, és három készülő verzió (Playstation 3, Xbox 360 és PC) közül kettőt (a konzolosakat) ki is lehetett próbálni. A két





verzió teljesen ugyanúgy néz ki (gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek), és a capcomos arcok elmondása szerint nem csak grafikájukban, hanem tartalmukban is teljesen megegyeznek, egyik változat sem kap plusz szolgáltatásokat a másikhoz képest. A játék már most szépen ki van pofozva, stabil hatvan frame / szekundummal fut. Az új trailer elsősorban az új (Nero) és a régi (Dante) főhős között feszülő ellentétekre koncentrált – a rivalizálás oka (mint kiderült) az, hogy Dante jól kinyírta Nero haverját –, akiről kiderült, hogy démon volt. Láthattunk raklapnyi új mozdulatot, új levegőben végrehajtott kombókat – nagyon látványos volt minden, a rajongók megtalálják majd a számításukat a negyedik részben. **Resident Evil** vonalon minimális volt a mozgás: az ötödik rész nem volt kint (pedig vártuk, pláne a szuper E3-as trailer után), az Umbrella Chronicles pedig hamarosan megjelenik. A Wii-s fronton a Capcom inkább a **We Love Golf**ra helyezte a hangsúlyt. A Wii a mozgásérzékelős kontroller okán remek platform a golfjátékoknak, a Capcom pedig a témában vaskos tapasztalatokkal rendelkező Camelotot (ők csinálták az első Hot Shot Golf-ot PS1-re, meg egy rakás marios sportjátékot is) bízták meg a játék elkészítésével. A grafikai stílus nagyon hasonlít a népszerű pléjsztésönös Mina no Golf / Hot Shots Golf (nálunk meg: Everybody's Golf, csak hogy teljes legyen kép) szériára. Aranyos, nagyfejű manga-karakterek csapkodják a labdát. Az ütögetés megvalósítása némileg komplexebb, mint mondjuk a Wii Sports-ban: az ütés előtt egy csík jelenik meg, két golfütővel. Lenyomod az A gombot, hátrahúzód a kontrollert az első jelzett pontig (ez határozza meg az ütés erejét), aztán előrelendíted, és amikor eléred a második jelölt pontot, elengeded az A-t. Kis gyakorlással megszokható, bár elsőre kétségtelenül furcsa, talán jobb lett volna az (egyszerűbb) simán a mozgásérzékelésre hagyatkozó mód-



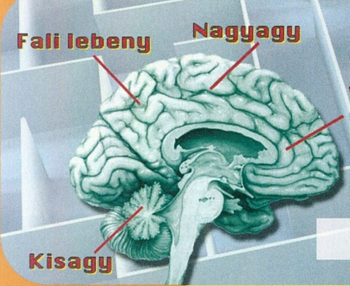
szert választani. A We Love Golf valamikor 208-ban fog megjelenni, csak és kizárólag Wii-n.

A ***SEGA*** TGS-kínálatának legérdekesebb darabja a **Ryu ga Gotoku Kenzan** volt. Ryu ga Gotoku? Honnan ismerős a cím? Ez kérem nem más, mint a nálunk Yakuza címen megjelent nagyon jó kis maffiás-kalandozós-bunyózós játék harmadik epizódja. Harmadik, mert Japánban időközben (tavaly) megjelent a második rész, csak azt nem hozták át rögtön Szegáék (mivel az első hatalmasat bukott Japánon kívül – pedig jó volt). A Kenzan a harmadik epizód, de (a második résszel ellentétben) nem direkt folytatás, az 1600-as évek elején játszódik, történelmi ihletésű szamuráj-eposz. A sztori rendkívül érdekes: 1605-ben, a Tokugawa-sogunátus kezdeti éveiben járunk. Japán egységes, a szamurájok és magányos hősök korszakának vége. A szamuráj-legenda, Miyamoto Musashi új néven (Kiryu) éldegél, és Gion vöröslámpás negyedében, jól fizető megbízásokból tartja fent magát. Egy nap egy fiatal leányzó látogatja meg, és munkát ajánl neki: kutassa fel, és ölje meg a legendás szamurájt, Musashi-t, azaz önmagát... A Kenzan kalandelemekkel, szerethető-gyűlölhető karakterekkel, remek sztorival és párbeszédekkel, látványos akciókkal megpakolt, nagy, korhűen lemodellezett városban játszódó eposz – a Yakuza újra, más környezetben,



más hangulatokkal. A Sega 2008-ban kihozza Amerikában a második részt (PS2), állítólag ettől, ennek sikerétől teszik függővé, hogy a Playstation 3 exkluzív Kenzan megjelenik-e Japánon kívül. Nem bánnánk...

Röviden ennyi lett volna az idei Tokyo Game Show: helyszűke miatt a „nálunk valószínűleg soha nem fog megjelenni, annyira japán" címek javarészt kimaradtak – de ezekre egy oldal erejéig még visszatérünk a Konzol következő számában. Az idei TGS (ahogy talán a beszámolóból is kitűnik) nem volt minden idők legizgalmasabb japán expója, kifejezetten kevés új bejelentéssel, és izgalmas újdonsággal találkozhattunk. Talán azért, mert az új időpontra pakolt E3, és az augusztusi GC túl feszes menetrendet eredményezett – három expo három egymást követő hónapban – a korábbi tavasz – nyár – ősz felállás több teret engedett a kiadóknak az új cuccok elosztott bejelentésére. A TGS látogatottsága egyébként szerencsére ismét rekordot is döntött, így (a megszűnéséről szóló pletyk ellenére) jövőre ismét megrendezik.



A Hónap Témája

EGY ÉRMÉVEL A MENNYORSZÁGBA

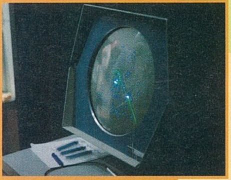
„Egy credittel végigjátszottam a Mushihimesama Futarit!"

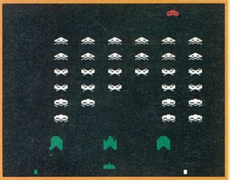
(Senki)

:: coin slut ::

Bemész a sötét helyiségbe, végigstírölöd a felhozatalt, kiválasztod azt, amelyik szerinted a legdögösebb, kicsengeted a futam árát, döngetsz egy klassz, intenzív menetet, amit élvezel, amíg tart, utána pedig összekapod magad, és lelépsz. Ha van pénzed – és persze kedved –, akkor jöhet a következő forduló, esetleg egy másikkal.

Felvilágosítanék minden perverz állatot, hogy én a játéktermekről beszéltem, nem a Red Light Districtről, de ha már témánál vagyunk, hagyjuk az előjátékot és térjünk a lényegre; a karakterlimit szűkös, holott a téma könyvet érdemelne, te pedig itt vagy, és bámulsz a kettő metszéspontjára. *„A tényeket!"* – ordít a teremfőnök. *„Oké, kussolok, a mai bolhacirkuszban a shoot'em up játékok fognak nyüzsögni. Prózai?"*


spacewar


space invaders



galaxian



scramble

:: press start ::

A történet régre nyúlik vissza – nemhogy konzolháború, de még kubai rakétaválság sem volt, amikor 1961-ben Steve Russel megalkotta az első videojátékok egyikét, a **Spacewar**t. Űr, lövöldözés, csillagközi gravitáció, fapad, PD1-es platform, kemény 9 kbyte memóriával. Ez inkább történelmileg fontos lábjegyzet, mint az első, valóban populáris felhasználóbázist látott lövöldözős játék: arra 1978-ig kellett várni, míg a Taito zöld lámpát nem villantott Tomohiro Nishikado **Space Invaders**-ének. Jól tette. Sokan a modern videojátékok alapkőletételének nevezték, portolták az összes elérhető platformra (csak az Atari 2600-as verzióból 112 féle létezik!), a játéktermi automata pedig aprópénzhiányt okozott Japánban. Nem túlzás, vagy hangzatos kijelentés: valóság.

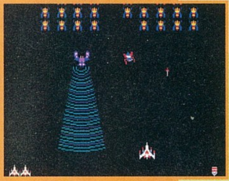
A klasszikus formula – ellenfelek érkeznek az egyik irányból, nagy túlerőben, te pedig a másikról egy szál magadban pusztítasz – itt látott először napvilágot, a „nyúljuk le a másik ötletét, pénz van benne!" nevű marketingfogás kicsit régebben, de ebből a kooperációból temérdek genetikai selejt született, amikre ugyan senki nem emlékszik, de mivel egy épkézláb ötletet sem csaptak hozzá az alapsémához, nem is csorbították annak hírnevét. Sőt, volt, ami ugyancsak öregbítette: '79-ben megjelent az **Asteroids**, ami legalább akkora siker volt – és hogy mekkora klasszikus, azt talán nem szorul kifejtésre. Megközelíteni nem sok mindenki tudta, talán csak a Namco/Midway, de a **Galaxian** legalább felmutatott annyit, hogy az ellenfelek a Space Invaders-hez képest körmönfontabb mozgatórutint kaptak, no meg értékelhető grafikát.

(Chris Crawford, a *The Art of Computer Game Design* c. könyv *szerzője így elmélkedik: „Talán csodálkozol, miért a világűr volt akkoriban a legtöbb akciójáték helyszíne. Három ok: először is, könnyű leképezni és animálni – a designernek mindössze annyi a dolga, hogy egy fekete háttérre néhány fehér pixelt helyezzen. Másodszor, a játékosnak nincsenek elvárásai ezzel a környezettel kapcsolatban, így a játéktervező néhány csillivilli effekttel megoldhat minden játékdesign-problémát, és senki nem szól, hogy ez irreális. A földfelszínközeli terep túl szögletes és mesterkélt, ami unalmas és megterhelő egy kreatív elmének. Harmadszor: az űr valójában egy olyan közeg, ami szabadon hagyja a fantáziát, mivel a közönség számára ismeretlen terület."*)

A koppintás – pozitív előjellel – innovatív megoldások kidolgozásához is vezethet, mint ahogy most is ezt történt: Eugene Jarvis elkezdte írni a saját legendáját, és 1980-ban megszületett a **Defender**, a scrolling fogalmát integrálva a játékstílusba – aztán a Konami bevágott jobbról, és egy évvel később már az őslelet Gradius alapjának tekinthető **Scramble** őrjített meg mindenkit. A Namco ekkoriban tanult replikázni: a Galaxiant a folytatás, a **Galaga** követte 1981-ben, és a *continue* lehetőségét a játéktörténelemben először felkínáló **Bosconian** szintén ezen az alaplapon futott. Egy év múlva a Sega **Borderline**-ja, valamint a Data East **Mission-X**-e ellen bedobta a **Xevious** nevű szuperfegyvert, és a világ tisztába került vele, hogy mi is az a *vertically scrolling shooter* (a világ téli álmot alvó, illetve angolul nem tudó részének friss fordítás: vertikálisan haladó/görgő shoot 'em up). Viszont Jarvis és Larry DeMar (a Vid Kidz csapat) sem voltak mezei, könnyen olvadó kockacukrok, úgyhogy az örök klasszikus **Robotron** – két joystickon alapuló vezérléssel – a Williams gondozásában az *arena shooterek* minőségi újradefiniálásával csapott vissza.

1985-ben a Toaplan cég debütált, és pionír lövöldözésük, a **Tiger Heli** bedobta a későbbi shooterekben is fellelhető jellegzetesség, a „bomba" (időszakosan használható, de brutális tűzerejű fegyvert) fogalmát a köztudatba, amire a Konami a **Gradius** megjelenésével és a konfigurálható/fejleszthető fegyverarzenál bevetésével válaszolt. Az Irem – jó szokása szerint – ezt két évig hallgatta, azután lépett és mindenki nagyot koppant, ugyanis az **R-Type** fogalommá vált; a bio-mechanikus ellenfelek, színes, változatos terepek, no meg a módszeres taktikázást igénylő játékmenet gondoskodott róla, hogy a legnagyobbak kivételével mindenkit lemosson a színről.

A stílus növekvő népszerűségével párhuzamosan egyre inkább előtérbe kerültek a konzolos fejlesztések is – a legnagyobb arányban a PC-Engine platformra érkeztek (olyan címekkel, mint a **Strider**, a **GunHed**, az első **Gradius** és a debüt **R-Type**). A MegaDrive-on induló (majd az ötödik résszel Saturnra átvándorló) **Thunder Force**-széria, és a Super Nintendo-t becélzó, FX chip nélkül is zseniális grafikát, valamint profi, jól súlyozott, taktikus gameplayt felmutató **Axelay** (az akkor még a Konami belsőseiből álló Treasure munkája) a – talán – legjelentősebb húzócímek. Az alkotók egymást inspirálták, a versengés a kilencvenes évek elejéig töretlenül folyt és kifejezetten barátságos jellegű volt (aha), aztán jött az első nagy törés: az újfajta akciójátékok – mint pl. a Street Fighter 2 – térnyerésével a stílus kikerült a rivaldafényből, az árkádokban inkább a látványosabb, újabb, mást kínáló stuffok kapták a legtöbb aprót. '94-ben bezárt a Toaplan, és a hír hallatán minden megszállott hazament öngyilkosnak lenni.


galaga


xevious



robotron


gradius

:: please continue! ::

Az életben maradottakat viszont a bőséges kárpótlás, a nem várt pozitív fejlemények armadája várta: a Toaplan alkalmazottai több, ma is aktívan fejlesztő cégbe tömörültek, és a látszólagos vég egy új korszak kezdetévé vált a shmup érában. (Lábjegyzet: a „shmup" shortform a brit Zzap 64 magazinnak köszönhető, akik 1985-ben dobták be a köztudatba.)

Az első csapat a Raizing volt (néhol 8ing, vagy 8ing/Raizing), akik a **Mahou Daisakusen**nel debütáltak, de a – számomra – legnagyobbat szóló alkotásuk a Saturnt, PlayStationt és ST-V alaplapot megjárt *bődületes* **Soukyugurentai** (**Terra Diver**) volt, amelynek a kiadását – *o tempora, o mores!* – az EA vállalta. Egy év múlva a Cave is színre lépett, és a **Donpachi** már az utolsó Toaplan játék, a **Batsugun** designját turbózta fel eszméletlen szintre – megszületett az új alstílus, a *danmaku* (szó szerinti fordításban *bullet curtain* – „lövedékfüggöny" –, de inkább a *bullet hell* fedi a lényeget, és hogy teljes legyen a kép, nyugaton a *manic shooter* kifejezés az elfogadott).

A versengés folytatódott, a Cave és a Raizing egymást hergelték a jobbnál jobb lövöldözésekkel. Míg a Raizing a Taito-klasszikus **Gun Frontier**nek állított emléket a **Battle Garegga**-val, addig a Cave a borzasztó nehézségű **DoDonpachi**-t küldte az arénába, továbbra is a Toaplan taktikájával küzdve. (A 1CC – *one credit competition*, azaz az egy credittel végigjátszás – gyakorlatilag teljesíthetetlen, de legalábbis egy élet munkája lehet.)

1998-ban pedig jött a Treasure, és az ST-V alaplap (valamint a Sega Saturn) azóta sem heverte ki a **Radiant Silvergun**t.

:: you need some practice ::

(Vegyétek úgy, hogy itt tök jó, laza stílusban kifejtettem, hogy kevés a hely, úgyhogy egy összefoglaló következik az alstílusokról, illetve karakterisztikai vonásokról – kiemelve, hogy átfedések vannak, tehát ezek abszolút nem kizárólagosak.)

A *fixed shooter* jellemzően egy képernyőn játszódik, scrollozás nélkül (vagy ha van is, kizárólag látványelemként funkcionál), az ellenfelek száma és a tüzelés iránya pedig egyaránt statikus. Space Invaders, Galaxian, már meséltem...

A *multi-directional shooter* (vagy *arena shooter*): ha a **Robotron**t vagy **Asteroids**-ot hozom fel, remélhetőleg mindenki képben van, hogy miről beszélek. A terep fix, a játékos pedig két dimenzión belül a szélrózsa minden irányába tüzelhet és mozoghat. Néhány ezek közül *danmaku*-vonásokat hordoz – az értelmezéshez a PC/XNA alapú **Bullet Hell Tactics** videóit ajánlanám megtekintésre, valamint a **Geometry Wars** kipróbálását X360-on. Esetleg az emlékezést az EA **Desert Strike**-jára. Vagy a Treasure **Bangai-O**-jának kipróbálását Dreamcaston.

A *tube shooter* talán szóba se kerül, ha Jeff Minter nem esik ámulatba Jarvis tehetségétől, és nem készül el a **Tempest**, amely stílus a Konami **Gyruss**-ával kapott nagyobb rivaldafényt – és ha nincs techno zenével és hangyányit látványosabb grafikával modernizált **Tempest 2000**, akkor talán ma nincs **Space Giraffe** sem az X360 Arcade-on. *Egyik dologból következik a másik*, mint a Nescafé-reklámban, tudjátok.

A *scrolling shooter* már érdekesebb téma, mivel napjainkban is populáris (persze, csakis a stíluson belül!), és a legtöbb shmup ennek a vonásait hordozza magán. A *vertical scrolling shooter* legfőbb jellemzői: a terepet felülnézetből látod, az ellenfelek döntő többségben szemből érkeznek, és inkább a taktikus gyilkoláson van a hangsúly (példának az **Ikaruga** chain-rendszerét, vagy a Cave **Mushihimesama**-jának túlélőtáborát hozhatnám fel), mint az óvatos manőverezésen. Az többnyire a *horizontal shooter*ek jellemzője, ahol a scrollozás már nem kizárólag látványelem, hanem a terep – illetve az azzal való ütközés – is veszélyt jelent, és a támadók *mindenfelől* érkezhetnek. Ha araszoltál már milliméteres mozdulatokkal a Gradius vagy az R-Type zegzugos járataiban, miközben a Vectarians/Bydo pusztító gépezete két irányból támadott, akkor tudod, miről beszélek. (Ha nem, akkor meg úgyse érdekel.) Ennek a kettőnek a metszéspontjában – a *multi-scrolling shooter*eknél – találhatóak az olyan címek, mint a már említett **Axelay**, vagy a patinás nevű **Vanguard**.

Amit fontos megjegyezni: a külső szemlélő számára „egykaptafának" tűnő scrolling shooterek közt van két fontos, a játékmenetben fellelhető különbség, ami meghatározza, hogy *manic*, vagy *methodical* shmupról ugatunk-e. A *manic shooter* (danmaku/bullet hell, lásd fentebb) inkább a hardverek erősödésével kezdett egyre jobban elterjedni. Ha úgy érzed, hogy mindjárt megőrülsz, mert a lövedékek az egész képernyőt beterítik, és csöndes imákat mormolsz, hogy nehogy koccanj eggyel a több száz közül, akkor – jó eséllyel – ezzel van dolgod. A megoldóképlet a patternek memorizálásában és az ügyes manőverezésben van, a készítők pedig általában kicsire szabják a *hit box* (a pont, ami a találattal érintkezve életvesztést eredményez) területét, ennyi segítséget nyújtva a játékosnak. A környezet szinte lényegtelen, nem jelent veszélyt, a hangsúlyt a mindent beterítő lövedékzáporban való navigálás kapja. Sokan a stílust minimalizmussal újradefiniáló Ikarugát is ide sorolják, pedig az inkább methodical jegyeket visel; bár a hit box itt is apró, és tény, hogy a támadás intenzitásához képest a normandiai partraszállás is számháborúnak tűnik, a taktikus játékmenet az, ami az elsődleges prioritást kapja. A definitív példákat inkább a stílusteremtő, Toaplan-féle Batsugun, a Capcom gondozásában megjelent Dreamcastos Giga Wing és a Psyvariar 2 irányából keresd.

A *methodical shooter* kevésbé épít a kéz-szem koordinációra, inkább a terep az, ami fontos-veszélyes tényező, valamint a taktikai elemek. A Gradius-széria fegyverrendszerének megfelelő konfigurálása (mindegyiknek megvan az erőssége és a gyengéje, egy hihetetlenül jól súlyozott kő-papír-olló alapú reflexjáték kereteín belül), az R-Type-ok felvehető extrái és a lelőhető fejegysége, no meg a temérdek választható csatahajó, és az Ikaruga chain-rendszere, bár szintén nem hagyják pihenni az ujjakat, inkább az agyalásra, a jó memóriára és a kifinomult mészárlási módszertanra hagyatkoznak, mint a töményen áramló folyamatos halállal kacérkodásra.

:: game over ::

Helyünk az nincs. Elfogyott. Nincs mit hozzátenni: Morpheus megmutatta az ajtót, a süteményes néni meg majd bent megkínál. Ha felkeltettem az érdeklődésedet, túrd fel a régi konzolokat, szerezd be a játékokat, vagy lopj izzítsd az emulátorokat, tedd próbára magad, és csak nyugi, nem kell szégyellni magad, amiért egy ócska hulladék leszel. Csak úgy, mint elsőre mindenki. Itt a profik száma nagyon is véges, de a simán kitartó játékosok is megkapják a jutalmukat. Megértik, mi az a nehézség, mit jelent ügyesnek lenni, és meglátják, hogy a monotonnak tűnő lövöldözés mennyi agymunkát igényel. Neked mindez rendelkezésre áll, jóformán ingyen - régen a játékosok érmével váltották meg a helyüket a hiscore-listában. Most meg, nézz már oda: a másoltcédés hülyegyerek ott alszik a hátsó sorban.

Tyler
hc.one@freemail.hu



r-type



thunder force



terra driver



donpachi



batsugun



ikaruga



radiant silvergun



geometry wars



tempes 2000



bangai-o

JÁTÉKGYÁROSOK: A SONY ÉS A PLAYSTATION CSALÁD II.

ÍRTA: WILSON



Ha a Playstation az igazi sikertörténet volt, akkor a második nekifutás a diadalmenet – sokan már a bejelentése előtt bukásra ítélték, sokan már csak a név miatt is rajongtak és rajonganak érte. A második generációs PlayStation 7 éven át dominált azon a piacon, ahol két konkurens sem volt képes megismételni a Sony sikerét: de vajon mi a **PlayStation 2** titka?

PLAYSTATION 2

Több éves találgatás és titkolózás után a PlayStation família legfiatalabb tagja ünnepélyes keretek között 1999. március 2-án, egy tokiói koncertteremben, mintegy 1500 újságíró, fejlesztő jelenlétében mutatkozott be, egyelőre még név nélküli hardverként. Jeles nap: nem csak azért, mert talán ez volt az utolsó alkalom, mikor a teljes SCEJ vezetőség felvonult, de azért is, mert itt hangzott el először az „Emotion Engine" kifejezés. Az EE a PS2 generáció egyik nagy misztikumának indult, a Ken Kutaragi fejéből kipattant mozaikszó mögött egy a Sony-Toshiba kooperáció szülte központi processzor lapul. A specifikációkkal most nem riogatnám a tisztelt olvasót, legyen elég annyi, hogy az EE volt az a Szent Grál, amit a Sony rajongótábor minden tagja mantraként búghatott az egyéb gépek iránt rajongók fülébe. A PS2 nem csak a gyors grafikus adatfeldolgozást lehetővé tevő EE, de számos más előremutató funkciójával utasította maga mögé az alig egy évvel korábban elstartolt s ezek után már elavultnak tűnő Dreamcastot: a teljes értékű DVD lejátszás, a nyomásérzékeny gombok és a második generációs DualShock, a PS1 szoftverekkel való együttműködés és az egyértelműen a nappaliba kívánkozó design láttán joggal került a figyelem középpontjába a gép. A figyelem mértékét leginkább a Newsweek magazin 2000 februári száma példázza – ez volt az első igazán meghatározó alkalom, amikor egy jelentős befolyással rendelkező sajtóanyag átfogó tudósítást ad egy videojáték gépezetről, rögtön a címlapra pakolva a gépet.

De a jelek ellenére a helyzet messze nem volt rózsás, problémák több fronton is jelentkeztek. Első körben a 2000. február 18-án megtartott „Festival 2000" során. A japán expón az első PS2-es szoftverek voltak szemrevételezhetőek, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A bemutatott játékok jelentős hányada a szokásos középszerű nyitócímek színvonalát sem érte el, a legtöbb PS1 projektnek indult és csak az utolsó pillanatban váltott platformot – azért a teljesség kedvéért tegyük hozzá, hogy volt egyértelmű siker is, a prímet a Capcom Onimushája vitte el. Mi volt a gyatra grafika és a kidolgozatlan játékmenet oka? Többek között Shinji Mikami és Keiji Inafune találta ki: a PS2-t nehezen programozhatónak, a rendelkezésre álló fejlesztői eszközöket kevésnek és felületesnek titulálva.

ENUMERÁCIÓ

De ez az egész eltörpült a PlayStation név által keltett hisztéria mellett – a PS2 gépezet beindult. A startpisztoly március 4-én dördült el a japán debütáláskor. Az egész évet végigkísérő gyártási problémák és az ebből eredő készlethiány miatt csupán egy millió PS2 került ki a boltokba, ráadásul ennek jelentős hányada már az előrendelési fázis alatt le lett foglalva. De ez nem tántorított el senkit attól, hogy napokkal korábban letáborozzon a boltok előtt, reménykedve, hogy kaphat egyet az időközben a japán kormány által „szuperszámítógépnek" titulált mágiából – a hisztéria olyan nagy volt, hogy a legtöbb napilap a launchot követő atrocitásokról szólt, egy anekdota szerint egy a gépről lemaradt vásárlójelölt bánatában le is vetette magát az egyik épület tetejéről. Az első nap gyakorlatilag a teljes készlet elkelt, a hónap végére 1.4 millió boldog PS2 tulaj élvezhette ki a következő generáció áldását a szigetországban. Habár a PS2 játékkonzol, kezdeti sikere nem ennek, hanem DVD lejátszási képességének köszönhető: a teljes értékű, speciális DVD lejátszókhoz képest fillérekért kínálta az új multimédiás élményt – ráadásul a startot követő napokban egy szoftveres hiba miatt gyakorlatilag minden régió lemeze futtathatóvá vált. No persze ehhez az is hozzájárult, hogy gyakorlatilag egy teljes éven át nem volt épkézláb és vásárlásra ösztönző játék, a rendelkezésre álló kínálat pedig bugoktól hemzsegett, ezt pedig csak tetézte a számtalan vásárlói visszajelzés a nem funkcionáló memóriakártyákról és az állandó lemezolvasási problémával küzdő gépekről.

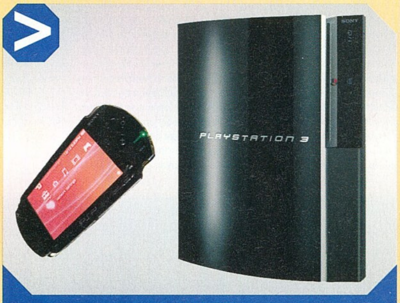
Az események innentől fogva a legmagasabb sebességi fokozatban haladnak tovább. A DC épp a hullámsírba készül vonulni, a Microsoft pedig egy alaposat akar kiharapni a nagy konzolos tortából. A 2000-es GC-n maga Bill Gates által bemutatott Xbox nem korbácsolta fel különösebben a kedélyeket – a PS2 útja a siker felé már ki volt kövezve, a Microsoft neve pedig nem kecsegtetett túl sok jóval a PC-s tapasztalatok után.

Aztán... aztán jött az E3 és sokak számára gyakorlatilag eldőlt, hogy ki is fogja megnyerni a DC bukásával és az egy évvel később képbe kerülő Gamecube-bal háromszereplőssé bővülő konzolháborút. Az ütőkártyát úgy hívták: Metal Gear Solid 2. A megjelenését követően instant klasszikussá vált MGS folytatása masszív 9 perces trailer formájában kápráztatta el a publikumot. Hollywoodi, nagyköltségvetésű filmekre jellemző zenei aláfestés, a főszereplő vállán lefolyó esőcseppek és elképesztő speciális effektusok gondoskodtak arról, hogy szem ne maradjon szárazon, a pénztárcák pedig megnyíljanak. Kellett is, a Konami-Kojima duó alázása után a várt amerikai bemutatkozás minden részlete is kikristályosodott. A PS2 az Egyesült Államokban október 26-án készült a piac meghódítására, a PS1 299 dolláros árcímkéjével, 20 játékot számláló nyitókínálattal. A Nintendóhoz hasonlóan a Sony is egy kissé átszabott gépet kínált az új közönségnek, az NTSC régiójú gép egy későbbi hardveres frissítést lehetővé tevő nagy üres teret – a HDD és a modem helye – kapott a hátsó felén, ráadásul a mérnökök az grafikus chipbe is belenyúltak, komoly fejtörést okozva ezzel hónapokkal később a fejlesztőstúdióknak, mivel a japán gépek nem azt a végeredményt produkálták, mint amerikai társaik.



PLAYSTATION 2

debüt: **2000 március** | cpu: **128 bit „Emotion engine"**
adathordozó: **dvd** | értékesített gép: **117 millió**



A JELEN

playstation portable (psp) és playstation 3

SONY

Az eredetileg 1 milliósra tervezett nyitókészlet az utolsó pillanatban, 1 hónappal a rajt előtt fél millióra redukálódott az időközben felmerült gyártási problémák miatt, de a tervezett időpontban, október 26-án végre egy újabb kontinens csatlakozhatott a PlayStation 2 véráramba (kis kiegészítés, érdekességkép: a döntés nagyon jól jött az egyre mélyebbre süllyedő Dreamcast hajónak, a kompánia amerikai ügyeit intéző Peter Moore számításai szerint újabb 3 millió eladott DC még jó ideig életben tartotta volna a gépet, de sajnos a célt nem sikerült elérni). A japánokhoz hasonlóan az amerikaiak is már az első napon kisöpörték a raktárakat, a heti 100 ezres utánpótlás képtelen volt kielégíteni az igényeket, a PS2 fél éven át gyakorlatilag elérhetetlen volt: gép ugyan volt az ebayen, de csillagászati, 1000-1500 dolláros árkategóriában, alsóhangon! Itt már nem csak a DVD lejátszás, de a decens szoftverkínálat is hozzájárult a sikerhez, a PS2 gyakorlatilag már a kezdetekben lefedte a játékstílusok teljes spektrumát. A Dreamcast ettől a perctől fogva halálra volt ítélve.

Mi maradt? A „legfontosabb piacnak" titulált öreg kontinens, a pór Európai nép: olyannyira fontos volt a régió, hogy a Sony erőteljes 80 ezres (!) készlettel készült az utolsó nagy csatára, a többi régióhoz képest másfélszeres áron kínálva az isteni nedűt. Mondani sem kell, a kipakolt mennyiség messze nem bizonyult elegendőnek, a szaksajtó és a játékosok pedig éles kritikákkal támadták a régiót félvállról vevő mamutot.

DEUS EX MACHINA

Az isteni beavatkozás a PS2 történetének legsikeresebb évében, 2001-ben érkezett. A második generációs PS2-es játékokat elindító Gran Turismo 3 után nem volt kérdéses, hogy a fejlesztés és az előállítás során felmerült gondok ellenére a PS2 bizony jelentősen túlmutat a haldokló Dreamcast és a még titokzatos homály övezte Xbox / Gamecube akkori teljesítményén. Soha nem látott mértékű grafikus és szimulációs realizmus, teljes körű multimédiás élmény. Az i-re a pontot a váratlan meglepetés, a Rockstar atombombája tette fel a Grand Theft Auto 3-mal. Senki, ismétlem, senki sem gondolta volna – még az elkötelezett GTA rajongók sem –, hogy a játék ekkorát fog robbanni: hatása mind a mai napig érezhető. Ha volt olyan cím, amely egy teljes konzolgenerációt, sőt, a rákövetkező gépfelhozatal szoftveres irányvonalát is meghatározta, akkor az mindenképp a GTA3 volt. Az általa felkínált határtalan, korlátokat gyakorlatilag nem állító játékélmény rövid idő alatt bankot robbantva és rekordokat döntögetve vált a Sony hardver zászlóvivőjévé. GTA3 – Metal Gear Solid 2 – Devil May Cry. Összeállt a nyerő hármas, és a következő generációs Final Fantasy még földet sem ért.

November 15-én beindul az Xbox gépezet (azonnal el is fogy), három nappal később a Gamecube (szintén kifogy), a 2002-es E3-ig nem történik érdemi bejelentés – a Sony ekkor jelenti be az első árcsökkentést, a konkurensek orrára csapva egy héttel az expo előtt. A PS2 ettől a naptól fogva roppant barátságos, a Gamecube szintjét karistoló 199 dollárért vásárolható meg. Egy évvel az eredetileg tervezett időpont után augusztus 27-én végre az online multiplayert a világra szabadító hálózati adapter is piacra kerül, a párhuzamosan induló Xbox Live-val egy új harctér alakul ki, valamint egy új lehetőség a vállalatoknak a számok manipulálására: annak ellenére, hogy a PS2 tulajok csupán egy kis töredéke vásárolta meg az adaptert, az online játékosok tekintetében a mérleg nyelve mégis a Sony felé dőlt. Ráadásul a Sony időközben a komoly piaci befolyással rendelkező Electronic Arts-ot is meggyőzte arról, hogy az olyan húzócímek, mint a Fifa és a Madden csak és kizárólag PS2-n kapjanak online funkciót.

A PS2 innentől fogva sínen volt és semmilyen jel nem mutatott arra, hogy ez valaha is meg fog változni. Az erőteljes szoftverkínálatnak és a helyreállt ellátási láncnak hála szeptember 30-ra a PS2 már 40 milliónál tart (17.94 Amerika, 12.6 Európa, 10.98 Japán), október 29-én megjelenik a következő GTA (meg sem áll 10 milliónál), 2003 januárjára már az 50 millió PS2 is megvan világszinten. Megkezdődhetett az innovációs fázis: első körben jött az új játékélménnyel kecsegtető, de pályafutása során komoly sikert el nem érő Eye Toy, majd az év végén egy speciális kiszerelésű PS2, a PSX (és ezzel vessünk is véget a közkedvelt PSX = PS1 asszociációnak). A PSX lényegében egy PS2 kibővített médiafunkciókkal: 160 / 250 GB-os beépített merevlemez televíziós adások rögzítésére, házi videók tárolására, fotók kezelésére – plusz egy vadonatúj felület, a hangzatos „Xcross Media Bar", a később a PSP-be és PS3-ba is átemelt menürendszer. A PSX messze nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, gyatra eladásai miatt az eredeti tervek ellenére mind a mai napig nem hagyta el Japánt és valószínűsíthetően már nem is fogja. A PS2 fő irányvonalában a legnagyobb változást a 2004-es esztendő hozta a PS Two bemutatásával. A teljes hardver revízió révén a gép mérete drasztikusan csökkent a hardver képességeinek csorbítása nélkül, a roppant barátságos árszabás pedig minden addigi hezitálót konzolvásárlásra ösztönzött.

OUTRO

A többi már történelem: a PS2 nem csak megismételte, de túl is szárnyalta a felbecsülhetetlen jelentőségű elődöt, előbb lépve át a legnagyobb mérföldkőnek számító 100 milliós álomhatárt, meg sem állva a jelenlegi 117 millióig. A PSP révén a Sony 2004-ben egy új territóriumot is meg akar hódítani a brand hátán lovagolva – a cél jelenleg roppant távolinak tűnik a DS hihetetlen menetelése miatt, ráadásul a PS3 sem éppen úgy megy, ahogy kéne, de a jövő mindenképp bíztató a Sony számára. A második generáció minden képzeletet felülmúlt, miért ne lehetne a harmadik is legalább feleennyire sikeres?



KAZUO HIRAI

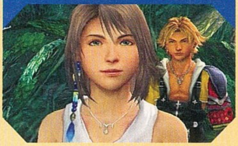
Kazuo Hirai művészeti diplomával a kezében 1995-ben csatlakozott a Sony-hoz. Kutaragitól eltérően nem a technikai, hanem az üzleti oldalon segédkezett a Playstation brandben. A PlayStation elsöprő sikere Hirai sajátságos marketingtechnikájának köszönhető, mely olyan médiumok reklámfelületét használta ki, amely addig még nem látott videojátékkal kapcsolatos utalásokat sem. Az első generációs PlayStation sikere után karrierje hatalmas lendületet kapott és az úr szép pályát futott be: Kazuo 2006 végétől már a Sony Computer Entertainment elnöke, megtartva emellett két másik Sony divízionál betöltött magas pozícióját.



DEVIL MAY CRY (2001)



FINAL FANTASY X (2001)



GRAN TURISMO 3 (2001)



ICO (2001)



MGS 2 (2001)



GOD OF WAR (2005)



RESIDENT EVIL 4 (2005)



OKAMI (2006)

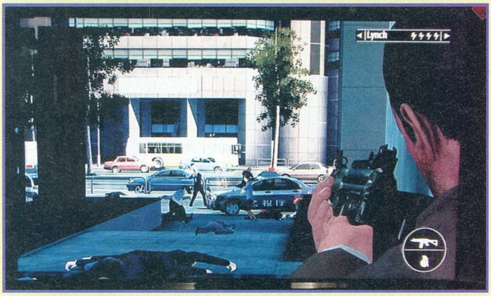




ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

KANE & LYNCH: DEAD MEN (X360, EIDOS)

Váratlan és hatalmas meglepetés a semmiből: a november 20-án megjelenő **Kane & Lynch** előzetes verziója sacc per kábé hét-nyolc pályával toppant be az ajtón. Az akció Kane és Lynch, a pszichopata mészáros és a nagyban játszó bűnöző szökésével kezdődik. A rabszállító buszt eltérítik, te meg ott állsz az utca közepén, mindenhonnan rendőrök özönlenek, épp meg vagy sérülve, így a kép is homályos – el kell cammognod valami biztos helyre. Fegyvert csak pár perccel később kapsz és akkor jön a baj: ez bizony irányíthatatlan. Mivel a Kane & Lynch vegytiszta akciójáték, ez komoly probléma – a célkereszt még a legmagasabb érzékenységre állítva is valósággal cammog és ha sikerül is a megfelelő irányba terelni, tuti biztos hogy nem az ellenfelet, hanem a fölötte lévő légüres teret találod el. A dolog csak rosszabb az erősebb gépfegyverekkel, melyek aztán rendesen visszarúgnak és így a célkereszt ide-oda mászkál, mintha önálló életet élne. Van más probléma is, a játék valami elképesztően ronda, körülbelül a Hitman: Blood Money szintjén mozog a legtöbb esetében, ami ugyan Xbox-on gyönyörű volt, de 360-on, ennyi idő eltelte és egy Gears of War / BioShock után már nevetséges. Borzalmasan gyatra textúrák, gyenge körítés, több száz karakter ami három séma alapján készült el – kár folytatni. De ez csak a lemezen lévő pályák felére igaz, azok, amelyek a játék bemutatása óta ismertek – a felhőkarcolón való leereszkedés, az utcai lövöldözés – valamilyen mágikus oknál fogva kifejezetten gyönyörűek. Nem csak hőseink, de a játék is komoly identitászavarban szenved: mintha a pazarul összerakott, leginkább Michael Mann klasszikus „Szemtől szemben"-jéből merítő, sőt, már-már plagizáló történetre túl sok idő ment volna el és nem volt idő a játékkal törődni. Az előzetes képeken és videókon most már érthető, hogy miért az általam említett szakaszokat demózgatták: azért, mert azok voltak ténylegesen készen, a többi csak lebeg valahol a nagy üres semmiben. A hangulat sajnos nem képes az egészet tartani a hátán, pedig erősen van neki – Kane és Lynch szinkronjai ténylegesen hollywoodi minőséget képviselnek, a szereplők valósággal kimásznak a képernyőről. Az intenzív akcióval párosítva remek összkép valósulhatna meg, hiszen a véget nem érő fegyverropogás mindig is kellemes hang volt a fülnek, főleg, ha a cső másik végén nem te, hanem egy ellenfél áll. De itt sem túl rózsás a helyzet, a legtöbb stukker gyenge és élettelen hangfoszlányt ad ki magából. Azt szeretném, ha a basszus kitörné az üveget, ha egy szó szerint tíz perces tűzharc során már a szomszédok dörömböljenek, hogy megsüketülnek a ricsajtól. Ehelyett szolid pukkanások szólnak a hangszóróból, miközben a képernyőn a teljes amerikai fegyvergyártó ipar ólomkészlete terül el a földön. Az év egyik legjobb játéka lehetne a Kane & Lynch, de nem ezé, hanem úgy 2004-é, legalábbis a jelenlegi színvonalon. A nálunk jár X360-as verzió legjobb információink szerint bitre pontosan megegyezik a PS3-assal, így ott sem lesz jobb a helyzet. Nagy kár érte! Reméljük, hogy a megjelenésig orvosolják ezeket a hibákat.





FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE (PSP, SQUARE ENIX)

Tíz évvel az eredeti után minden idők egyik legjobb JRPG-je feltámad. A **Crisis Core** a PSP kínálat legjobban várt darabja: mi még várhatunk az angol verzióra, de addig is beszereztünk egy japán importot, hogy lássuk miről, is van szó. Első faktum: a Crisis Core nagyon szép. NAGYON. Túlzás nélkül állítható, hogy elmehetne második-harmadik generációs PS2-es játéknak. Itt a teljes stáb, Zack (az egyetlen irányítható karakter), Sephiroth, teljes 3D-ben, az Advent Childrenből ismerős stílussal. A CC lassan indul be (viszont PONTOSAN ott és úgy, ahogy az FF7, a vonatról való leszállással), a történet első két-három órája inkább felvezetés és csak utána kapcsolnak be az események. Második faktum: nincs körökre osztott harc, hanem egy érdekes, kvázi valós időben futó hack'n slash, ami később összetettebbé válik, mint az ismerős rendszer. Harmadik faktum: a CC hosszú, a mellékküldetésekkel több, mint 300 missziót és 40-50 órányi játékidőt tartogat. Az FF7 előzményeit elmesélő játék természetesen minden rajongónak kötelező, de mint önálló produktum is megállja a helyét, a God of Warig biztosan a PSP legjobbja lesz!

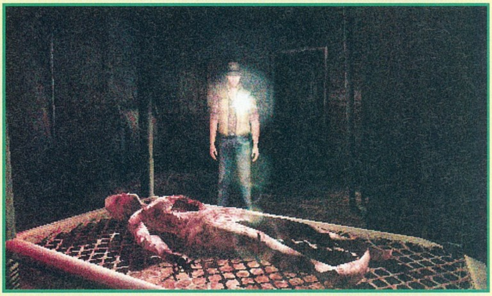




SILENT HILL ORIGINS (PSP, KONAMI)

A Crisis Core után jelen év legjobban várt játéka a **Silent Hill Origins**: az SH előzményeit elmesélő történet egy rövid demo formájában tette tiszteletét. A bemutató teljes egésze az Alchemilla kórházban kap helyet, ott, ahová az SH1-ben majdan Harry téved. Hősünk ezúttal is férfi lesz, egy Travis nevű kamionsofőr, aki pont a jó helyen jár a jó időben és kimenti Alessát az égő házból, vagyis 7 évvel járunk az SH1 előtt. A legfontosabb kérdés: képes hordozható formában is a frászt hozni az emberre az SH? Képes, nem is kicsit, sötétben és fülhallgatóval. A hangkeverés elsőrangú, a játékmenet teljes egészében hozza az SH2 (a legjobb!) Silent Hill színvonalát, minden itt van, aminek lennie kell. Kevesebb harc, jóval több felfedezés és gondolkodás, mint az SH3-4 esetében, de grafikailag kb. az SH3 színvonalán. A teljes színpaletta, a harmadik dimenzió minden trükkje gondoskodik róla, hogy az Origins tényleg a legtöbbet hozza ki a PSP-ből, mindezt teljesen stabil képfrissítés mellett, nulla szaggatással és akadozással. Ha a szavatossággal sem lesz probléma, akkor ezzel a résszel végre visszatérhet a sorozat a helyes ösvényre.

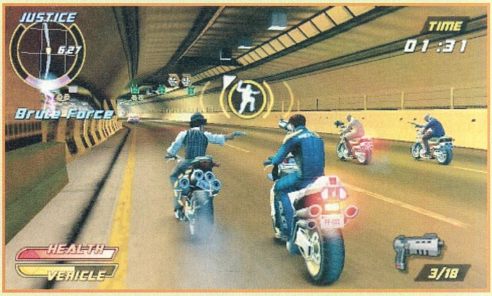




PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE (PSP, SCEE)

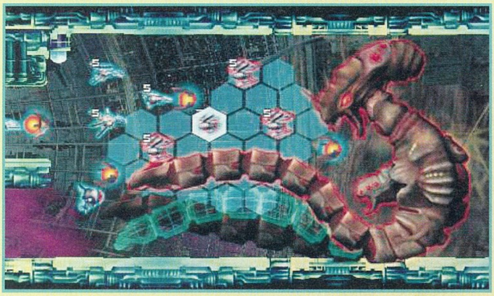
Újabb akciódózis a PSP-nek: a nem túl eredeti, de kifejezetten szórakoztató első rész után itt a folytatás, PS2-re is. Az **Extreme Justice** játékmenetét tekintve pontosan ugyanolyan, mint az előd: intenzív. Alapjában véve nem változott semmi, továbbra is autón, hajón, helikopteren üldözve kell a lehető legtöbb ólmot küldeni a rosszfiúkba, de a missziósturktúra alapos átgondoláson esett át. Most már teljesen szabadon választható, nem témák szerint emelhető ki a küldetés egy nagy térképről szemezgetve. Sztori szintjén továbbra sem kell semmi extrára számítani, jó játéktermi hangulatot idéző játék lévén banális helyzetek sokasága tűnik majd fel, de nem is ez a lényeg, hanem az akció. Az pedig nagyon rendben van, egy perc szünet sincs. A Pursuit Force grafikailag továbbra is az élvonalat erősíti, bár néhol erősen bugos, több szakasz nincs lezárva, a játék maga pedig néha úgy fagy, hogy viszi magával az egész gépet. Akinek az első rész tetszett most sem fog csalódni, az újoncok mindenképp nézzék meg, főleg mert **teljes magyar szinkronnal és felirattal érkezik** – be is mutatjuk a jövő hónapban!

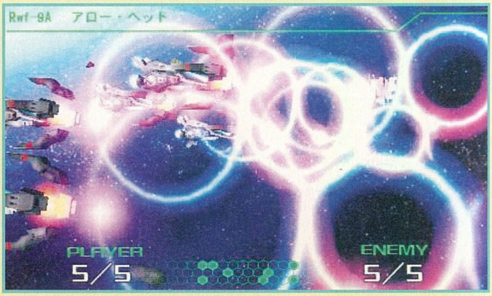




R-TYPE TACTICS (PSP, IREM)

Klasszikus shooterből stratégia? Az **R-Type Tactics** messze az elmúlt évek egyik legbizarrabb sorozat újraértelmezése, de a jó értelemben. Nevéhez hűen vérbeli stratégia, a vért izzadós, piszkosul nehéz fajtából. Az alap megmaradt, továbbra is az ellenséges hajókat kell apró cafatokra robbantani, de most nem egyszerűen. Minden pályaszakasz szép nagy hexameterekre van osztva, ezen kell mozogni, támadni és egyéb akciókat elvégezni, természetesen egy adott pontkeretből gazdálkodva. A dolgot bonyolítja, hogy a legtöbb missziót adott mennyiségű körön belül kell befejezni, ami nem megy mindig úgy, ahogy az ember tervezi, mert a bossfightok – bizony vannak – nagyon nehezek, R-Type-hoz méltóan. Fegyver és egységválasztékban nem szűkölködik a játék, értelemszerűen mindegyik eltérő hatótávval és képességgel rendelkezik, kitapasztalni őket már önmagában nagy feladat. A klasszikus R-Type zenei aláfestéssel, a remek grafikával és a kihívásban bővelkedő, roppant tartalmas játékmenettel kötelező vétel lesz a Tactics, feltéve, ha valaha is idetalál: jelenleg csak Japánban elérhető.







Feltételezem minden (leendő) PS3 tulaj hallott már a Playstation Store előnyeiről, és többek között a számos letölthető fizetős minijátékról is, melyek jelenleg hivatalosan ugyan még nem elérhetőek kis hazánkban, ám ami késik nem múlik. Éppen ezért részletes tesztelésbe nem is nagyon akartunk még belemenni, de be fogjuk pótolni, ha eljött az ideje. Most csak rövid ízelítőt szerettünk volna nyújtani, hogy körülbelül mire is számíthatunk majd, ha idővel nálunk is beindul a szolgáltatás. Az alábbi (mini)játékok mindegyike igazi különlegesség, és reméljük, hogy ez a magas színvonal a jövőben is megmarad.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION



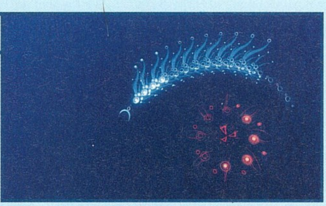
Lényegében a PS2-es Tekken 5-nek a HD-ba átültetett változata, ám egyes pályákon közel olyan grafikai szinttel, mint amivel a Virtua Figter 5, vagy a Dead or Alive 4 bír. Leginkább a játéktermi verzióra hajaz, így sajnos ki is maradtak belőle a PSP-s Ressurectionre jellemző extra opciók, beleértve a Story módot is. 34 harcos, 19 szint, és egy vadiúj Ghost játékmód, mely leginkább a single játékosoknak kedvez. A letölthető miniját ék egyik exkluzív sajátja, hogy a főboss Jinpachi Mishima is kihívható a ringben. A játszhatóságon nem esett csorba, így a PS3-as verzió is méltó tagja az egyik legjobb árkád verekedős sorozatnak.

SUPER RUB A DUB



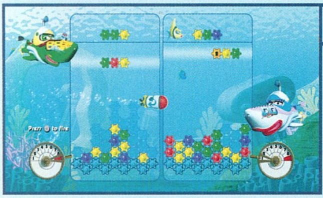
Ez a jópofa kis ügyességi minijáték a SIXAXIS előnyeit használja ki. A kacsamamát irányítva kell megmenteni a buborékokba zárt kiskacsákat a speciális kis medencékben. A játék érdekessége, hogy nem is kifejezetten a kacsát irányítjuk, hanem a Sixaxis segítségével a medencével egyensúlyozunk balra-jobbra (mint anno kiskorunkban a klasszikus ügyességi játékban, amikor a pici vasgolyókat kellett beleügyeskedni a lukakba). Idővel persze bonyolódnak a feladatok, és cápák is feltűnnek a medencékben. Minijátékhoz képest egész komoly grafikával bír, főleg ami a vízeffektet illeti. Többen is játszható.

FLOW



Egészen egyedi (egyesek szerint Rezre hajazó) különleges alkotás Jenova Chentől, egy művészi előadó iskola egykori diákjától. Egy játék, melynek nyugtatóan ható képi és hangi világában teljesen el kell merülni. A flOw leginkább víz alatti egysejtűek élővilágára emlékeztet, ahol a legkülönbözőbb életformákkal találkozunk, és minden egyes mozgó lénynek más különleges képessége van. Külön érdekesség, hogy SIXAXIS-szal kell irányítani az állandóan duzzadó lényünket, és bekebelezni mindenkit magunk körül. Elvont stílusának köszönhetően sajnos nem mindenkinek fog feküdni, vagy sokan egyszerűen nem fogják érteni, hogy miről is szól a flOw.

GO! PUZZLE



Három játék az egyben, melyek közül egyértelműen a Swizzle Blocks nyerte el legjobban a tetszésemet. Muris kis kacsintgató kockákat kell rakosgatni, hogy lényegében az azonos színűeket egy 2x2-es négyzetbe ágyazva eltüntessük. A feladat persze nem ilyen egyszerű, hiszen sorra bonyolódik a szabály, a nyugis kis logikai játékból végül gyors gondolkodást igénylő reflexjáték lesz, és ami a legszebb, hogy többen is játszható egymás ellen, vagy egymást segítve. Aquatica-ban különböző színű víziaknákat kell egymásra rakosgatnunk, hogy az oszlopokban, vagy átlós „sorokban" több azonos színűt helyezünk egymás mellé. Majd végül ott a Skyscraper, ahol egy figurával kell az azonos színű blokkokon cikázva átjutni a túloldalra.

GO! SUDOKU



A szúdoku puzzle alig pár éve vált közismertté hazákban, azóta viszont egyre gyakrabban látni rejtvénylapokban, hiszen a szépsége az, hogy rengeteg fajta kombinációt lehet kitalálni. Mi videojátékosok is csak az utóbbi években találkozhattunk vele, pl. a DS-es Brain Age kapcsán. A lényege, hogy egy 9x9-es táblán minden egyes oszlopban és sorban csak egyszer szerepelhet minden egyes szám 1-től 9-ig, és a nagy táblán belüli 9 darab 3x3-as négyzeten belül is csak egyszer fordulhat elő mind a 9 szám. A játék némi vizuális körítéssel, extra játékmóddal, és többjátékos opcióval megspékelve kínál sudoku rejtvényeket.

LEMMINGS



A Lemmings-széria igen nagy múltra tekinthet vissza, számos platformot megjárt már, és a tavalyi nagy sikerű PSP verzió után végül PS3-on is célba ért 45 vadiúj feladvánnyal. A kis lemmingek kalandjai egy híres logikai és stratégia játék alapjait képezik, ahol a fifikás gondolkodás legalább olyan fontos, mint a gyors reakció. Lényegében számos feladvány esetében egy előre betanult, pontosabban kitapasztalt műveletsort kell végrehajtani. A lemmingek nem csinálnak mást, csak fel- alá járkálnak a pályán, a dolog nyitja pedig az, hogy rájöjj, a rendelkezésedre álló képességekkel mely egyedeket kell felruháznod, és melyik időpontban, hogy a megfelelő számú lemminget a kijárathoz vezethesd.



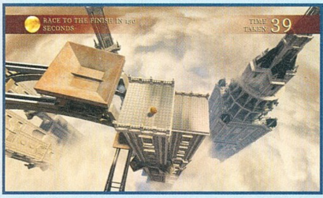
BLAST FACTOR

Teljes 1080p HD-ben pompázó, kifejezetten adrenalinpumpáló, hihetetlenül pörgős shoot'em-up, amely speciálisan a SIXAXIS kontrollerre lett tervezve. Egy apró űrhajót irányítasz, melynek egyetlen feladata van csupán: megállítani a hullámokban rátörő idegen hordát. Az alapfegyveren kívül többféle, változatos gyilkolóeszköz is szerezhető. A game érdekessége, hogy minél jobban játszol, annál magasabb nehézségi fokozatú lesz a következő pálya. Az embert próbáló egyjátékos módon túl kooperítív, vagy egymás elleni (akár négyen is egyszerre) multiplayer meccsekben is kipróbálhatod magad.

SUPER STARDUST HD



A Super Stardustban egy kis űrhajóval kell a planétát megvédelmezni aszteroidák támadásától. A kvázi 3D-s shoot'em-up a stílusában jól bevált két analóg karos irányítást használja (bal karral manőverezünk, jobbal lövünk). Pöpec grafikával és surround hangzásának hála nem csak játszhatóság, hanem audiovizuális tekintetében is megállja helyét, hála az űr, a Föld, valamint a számtalan hatalmas aszteroida látványos egyvelegének. A változatos játékmenet, a különböző fegyverek, és az alapfegyveren túli alternatív támadási módok gondoskodnak róla, hogy hosszútávon is lekössön. Kooperatív módban is játszható.



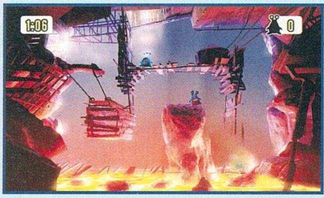
THE TRIALS OF TOPOQ

Végre egy ügyességi játék, amely a Playstation Eye előnyeit használja ki. Magasan a fellegek között a különböző kis várak egyes platformjain kell végigmanőverezni a kis gömböcskét, kikerülve a veszélyes elemeket, és begyűjteni a bónuszokat. Nem egyszerű az irányítás elsajátítása, de miután belőttük magunknak, igazán szórakoztató, és bőven van benne kihívás. A kezünk mozgatásával emeljük fel a platformokon belül az egyes kis oszlopokat, egyfajta hullámzást előidézve, mellyel előreterelhetjük a gömböt. 30 szinten át egyre nehezebb kihívásokkal nézünk szembe.

AQUA VITA



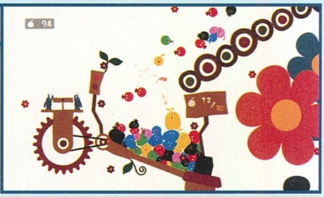
Az Aqua Vita nem egy klasszikus értelemben vette „játék", hanem sokkal inkább egy interaktív akvárium, ahol egyrészt relaxálhatunk a gyönyörű látványt figyelve, másrészt meg is vizsgálhatjuk, hogy hogyan reagálnak ránk a halak, harmadrészt akár még szimpla „szobadísznek" sem rossz, mint egy igazi akváriumként szolgálva. Hét egzotikus halat láthatunk a virtuális tartályban, melyek mindegyike máshogy mozog, és úgy általában másként viselkedik. Mi „kívülről" vizsgálhatjuk az eseményeket, kezünk mozgatásával pedig olyan hatást érünk el, mintha egy akvárium külső üvegfalát birizgálnánk, valamint a vízfelszínt is megkavarhatjuk. A halak legtöbbje ügyet sem vet ránk, főleg ami a testesebbeket illeti, ellenben pl. a neonhalak kifejezetten kíváncsiak.



OPERATION CREATURE FEATURE

A Trials of Topoq-hoz hasonlóan egy újabb Playstation Eye-t támogató ügyességi játék. A Blurbok fura kis jópofa lények, akik boldogan éltek a világukban egészen addig, míg egy sötét erő el nem ragadta őket, hogy koszos bányákban dolgoztassák őket. Az idegen felszabadítók, röviden az A.L.F. téged bízott meg, hogy az Eye speciális technikai eszközzel kiszabadítsd őket. A 2D-s ügyességi játékban a kezed mozgatásával kell magadhoz vonzani a Blurbokat, hogy azok megkapaszkodhassanak rajtunk, majd lassú – ám határozott – mozdulatokkal kell őket a kijárathoz terelni a megadott időben. Idővel persze egyre bonyolultabbak lesznek a feladatok, így nem csak ügyességünkre, hanem eszünkre is szükség lesz.

LOCOROCO COCORECCHO!



Azt hiszem minden PSP tulaj ismeri más ezt a kedves, ám mégis totál bárgyú 2D-s ügyességi logikai játékot, viszont a korábbi verzióhoz képest a PS3-asnál nem a kis LocoRoco-kat, hanem egy lepkét kell irányítani, és általa a kis színes pacákat kimenteni a pályákról. A többi LocoRoco csak akkor ébred fel, ha egy társuk érintkezik vele. Az egészen egyedi komplex játékmenetben bőven kiveszi részét a SIXAXIS is. A különleges képi világhoz hozzátartoznak az óvodás kis aranyos dalocskák is, melyek egy külön varázst kölcsönöznek az amúgy is ellenállhatatlan játéknak. Kötelező darab!



CALLING ALL CARS!

A többiekkel versengve el kell kapnunk a csúnya bűnözőket, és leszállítanunk a jardon, mielőtt a konkurencia belénk nem zakatol, vagy meg nem küld pl. egy rakétával, vagy sok-sok egyéb fegyverrel. A 3D-s izometrikus városi pályákon rengeteg bónuszt, és alternatív útvonalat találunk, mindezt jópofa rajzfilmes zenével és grafikai körítéssel megspékelve. Igazán mókás kis árkádjáték, amit stílusra nem is nagyon tudnék most hirtelen besorolni. A legfontosabb eleme mindenképpen a szórakoztatás, mely hosszútávon is leköt, mindezt nem csak egy, hanem többjátékos módban is, ráadásul online.

A szörnyeket megölik, ugye?

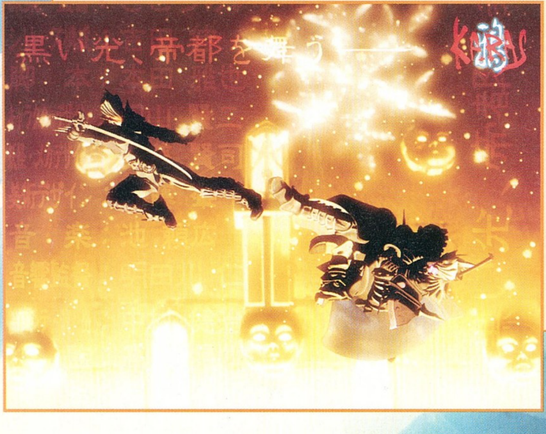
A régebbi Anime-Manga rovatokat böngészve valami gyanúsat vettem észre. Még nem volt nyilvánvaló, de ahogy teltek az órák, úgy vált a sejtés egyre erősebbé: itt bizony komoly hiányosságok érhetőek tetten! Nem foglalkoztunk behatóbban a szörnygyilkolós animékkel! Tudjátok, az a klasszikus fajta, ahol nem kell gondolkozni, hogy ki melyik oldalon áll (kis túlzással): a helyes lányok/fiúk a jók, a csápos, tízméteres és üvöltő szörnyek meg az ellenfelek. A stílus erős, és rengeteg jó darab található hozzá; mi kiválasztottunk hármat, egy-egy különböző korszakból: közös bennük az, hogy ezúttal is többet rejtenek, mint ami a felszínen látható...



KARAS

A **Karas** különleges anime. A Tatsunuko Productions stúdió negyvenedik évfordulójára készült, megünnepelve a cég legendás éveit – a Toei nagy riválisai komoly múlttal rendelkeznek, és sokáig az egyik legpatinásabbak voltak a piacon, így az alkalomhoz méltónak kellett sikerednie a Karas-nak is. A hat részes OVA (Original Video Animation) egy klasszikus szörnyvadász történetét meséli el, látványos csatákkal és effektparádéval. Így is összefoglalhatnánk – de ez nem állná meg a helyét. Miért? Mert a Karas világa nagyon mély. Használhatnánk az „olyan réteges, mint a hagyma" kifejezést is, de ez a más médiumok által már túl sokat, túl rossz helyen használt hasonlat nem vázolja megfelelően a szituációt. Először a nyilvánvaló dolgok kerülnek szemünk elé: az animáció és a grafika minősége. A szereplők és a hátterek a már megszokott rajzfilmes stílusban vannak megalkotva, az átalakult robotok, szörnyek, és a különböző effektusok azonban teljes 3 dimenziós modellekként pompáznak. Az OVA megalkotásakor azt a célt tűzték ki maguk elé az alkotók, hogy minden tekintetben látványos alkotást készítsenek: nos, ez tökéletesen sikerült. Minden jelenet gyönyörűen megkomponált, költséges effektparádéval megfűszerezett, mégsem rontja el az ember gyomrát, ugyanis a művészek remekül illesztették össze a sok különböző stílusú elemet. Az eredmény egy egészen egyedi, utánozhatatlan látványvilág lett.

Következzen a történet: az eddig békés városkában eltűnések, halálozások kezdik aggasztani az illetékeseket, és miután egy látványos, kamerával rögzített „csalogassuk csak ki a víziszörnyet a vécéből" próbálkozás csúfos tragédiába torkollik, nyilvánvalóvá válik, hogy valami nincsen rendjén. Szörnyek (a gonoszabb youkai-ok, ugyebár – hiszen léteznek békés tündérkék is) vannak a városban, és valaki, vagy valami hasznot szeretne húzni abból, amit csinálnak. Még szerencse, hogy itt van nekünk Karas, aki civilben orvos, ha pedig szólítja a kötelessége, megvédi az ártatlanok életét. Hogy hogyan? Egy repülővé is átalakulni képes páncélt ölt fel, egy hatalmas pengével megtoldva: ezzel könnyedén legyőzhet bármilyen ellenfelet – legalábbis első blikkre úgy tűnik. Itt sem egyszerű a móka: a Karas már-már észbontóan sok szimbólumot, rejtett utalást és különös jelenetet dob a nézők elé. Először meg lehet próbálni tartani a lépést az egyre gyorsuló tempóval, de később nyilvánvalóvá válik, hogy itt bizony többszöri újranézésre lesz szükség. A cikkíró egészen az első képkockától az utolsóig úgy érezte, hogy ez a sorozat merít valahonnan mélyről, a sintoizmus gyökereiből, az ősi japán világszemlélet alapjaiból: ez a mély, látványos örökség pedig nagyon ritka a modern animék között. Nem ajánlanánk ezt a viszonylag rövid animét, ha nem lenne annyira érdekes darab: egyszerre ötvözi a klasszikus „szörnyekre vadászunk" stílust a filozofikus, néhol igencsak vallásos képsorokkal, mindezt olyan profizmussal, ami méltó a készítők hírnevére. Nem beszéltünk még a hangokról, talán azért, mert nem lehet sokat mondani róluk: minden zene, minden szinkronhang tökéletesen a helyén van. Túl sok szövegre egyébként nem kell számítani, a Karas ugyanis hemzseg a csendéletektől, és a szavak nélkül ábrázolt jelenetektől. Igazán kiforrott, művészi darab ez: tökéletes kikapcsolódás egy szombat délutánra, ráadásul akár többször is megtekinthető – ez pedig mostanság igencsak nagy szám.





CHRONO CRUSADE

Az 1920-as évek Amerikájában járunk: szól a jazz, mulatnak a népek – tegyék csak, hisz éppen ideje kipihenni a világháború éveit –, és fogalmuk sincs arról, hogy micsoda démoni erők mászkálnak közöttük, csupán a megfelelő pillanatra várva. Szerencsére a tudatlan köznépnél vannak jobban informált szervek is: esetünkben nem a rendőrség, hanem az Egyház egyik, erre a célra szakosodott szervezete, a Magdaléna Rend. Ők őrzik a köznép nyugalmát, és mozgó ügynökeik segítségével lecsapnak a felbukkanó démonokra és azok megidézőire. Főhősünk egy komoly rombolási problémákkal küszködő hősnő, Rozette, aki képtelen betartani azt az egyszerű alapszabályt, hogy „ne keltsd a feltűnést". Útját elsüllyesztett hajók, leamortizált épületek, közlekedési balesetek jellemzik: mindez remek alapot nyújt felettesei számára ahhoz, hogy rendszeresen megfedjék a hölgyet. Rozette nem dolgozik egyedül: a „különleges megkötések tudománya" odáig merészkedett, hogy az emberek képessé váltak a démonok megszelídítésére, és megkötésére. Chrono egy iskolapéldája ennek a folyamatnak – ő képviseli az igazi harci erőt a szőke ügynök fegyverarzenáljában. A szó nem véletlen: sokan egyszerű eszközökként tekintenek a démonokra, de a főszereplőink esetében ez nagyon nincs így – ez az a pont, ahol a bonyodalmak kezdődnek. Különös erők jelennek meg, és saját céljaikra akarják felhasználni Chrono-t és a hozzá hasonlókat, Rozette pedig hamarosan nem tudja majd, kiben bízhat, miközben egyre hatalmasabb ellenfelek várnak rá.

A **Chrono Crusade** korának egyik klasszikusa volt: a remek és izgalmas összecsapásokat erős brutalitással készítették el, a történet pedig vészes sebességgel töri át az egyszerű „öldöklős anime" műfaját, hiszen a Fullmetal Alchemisthez hasonlóan a szomorú jelenetek mellé egy adag komédiát is sikerült becsempészni a készítőknek. Ehhez csapjuk hozzá a remek zenéket, Ishida Akira (Chrno, Hakkai-Saiyuki, Athrun – Gundam Seed) minden minőséget garantáló szinkronhangját – az eredmény egy élvezhető, nagyon izgalmas sorozat. A gyengébb idegzettel bírók azonban szigorúan kerüljék el, nem a harcok, hanem a történet későbbi alakulása miatt. A széria eredeti címe egyébként a Chrno Crusade, a nyomdahibának tűnő nevet azonban az angol nyelvű változatokban gyorsan Chrono-ra változtatták. A videojáték-fanok kedvéért mondhatjuk el, hogy ennek még így sincs semmi köze a Chrono Cross/Trigger játékokhoz.







AYAKASHI AYASHI

A BONES és az Aniplex, ha összeállnak... ott általában legendás eredmények születnek. Wolf's Rain, FMA, csak két példa, hogy illusztráljuk, milyen várakozás illette az 52 részesre tervezett sorozat megjelenését. Ezúttal azonban hanyagolták a fanservice-t, nem helyeztek el bődületesen szép szereplőket a gárdába – egyszerűen csak készítettek egy baromi ütős fantasy elemekben bővelkedő akciósorozatot.

Történetünk főhőse egy különleges képességgel megáldott férfi, aki képes látni a dolgok „Igazi Nevét". Az egyszerű tárgyaknak is van Neve (és ezzel együtt lelke), de ez nem okoz problémát addig, amíg valaki vagy valami meg nem változtatja azt. Ekkor ugyanis egy „szörny" jön létre – a Neve pedig magában rejti annak célját, motivációit. Ahogy ezt kiderítették, már több eséllyel szállhatnak vele szembe. A főszereplő, Ryudo Yukiatsu azonban nem érzi úgy, hogy ez a képesség egy adomány lenne: amikor megszerezte, a sötét másvilág bugyraiba merült, és amikor újra és újra használni kényszerül, az ismét egy emlékeztető számára eredetét illetően. Éppen ezért tengeti életét egyszerű munkásként, majd számkivetettként – de szerencséjére találkozik azokkal az emberekkel, akiknek hivatásuk a Youi-k (így nevezzük ezeket a furcsa lényeket) elleni küzdelem. Apró csavar a viszonylag egyszerű alaphelyzetben, hogy a kis Youi-gyilkos brigádunk tevékenykedését sokan nem nézik jó szemmel, és alig várják, hogy bármilyen ürügyet kihasználva felfüggesszék működésüket. Éppen ezért kiemelt fontosságú Ryudo megjelenése, aki talán megmentheti a csapat „jó hírét".

Az Ayakashi Ayashi különleges sorozat: bár a váz viszonylag egyszerű, mégis minden ellenfél megkapja a maga külön kis történetét, ahol megismerhetjük, hogy hogyan térítették le a természet ösvényéről az emberek az amúgy normális és nyugodt szellemeket. Filozofáljunk kicsit: elég szomorú trend, hogy az emberek sokszor nem veszik észre, hogy elborult elméjük milyen erős lenyomatot hagyhat a környezetükben, legyen szó akár a lakásukról, akár egy háborús emlékhelyről, vagy csak egyszerűen a körülöttük élők viselkedéséről. Egyre gyarapszik azon sorozatok száma – akár a mozik, akár a manga vagy az anime világában – amik arra próbálnak rávilágítani, hogy érdemes lenne picit elgondolkozni azon, mennyire egocentrikusan cselekszünk, és hogy vajon ki vállalja majd ennek következményeit – hiszen mindenki lazán elhárítja a felelősség ráeső részét. Az Ayakashi Ayashi is egy ezen alkotások közül, amit a nép szépen, azonnal vissza is utasított: az alacsony nézettség miatt a sorozat 52 epizódja 25-re feleződött – kár érte, ebből a stílusból manapság nyugodtan érkezhetett volna több is. A kiemelt idősáv azonban más elvárásokat szült, ezért nem láthatta be az Ayakashi Ayashi feladatát, nem lett populáris slágere szezonjának. Ettől még nézhető, elgondolkoztató, és remek darab? Az bizony.

Oldern



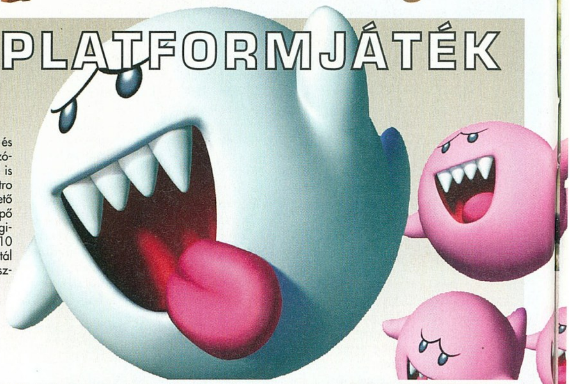








A TOP 10 2D-S PLATFORMJÁTÉK



A jelenlegi generáció közül talán már csak az idősebbek emlékeznek a SEGA- és a Nintendo-szimpatizánsok mindent elsöprő, senkit és semmit nem kímélő szócsatáira, fórumos-Csevegős küzdelmeire. Anno még az egykori 576 KByte is kivette a részét a békebíró szerepéből, így miközben könyékig turkálunk retro dobozban, mosolyogva gondolunk vissza azokra a levelekre, amelyben világrengető módon szapulták egymást a két tábor marconái. A kitartó kincsvadászat azonban meglepő eredménnyel zárul, mivel a háborút kiváltó szépségek döntő többsége a 2D-s ügyességi-lövöldözős játékok közül való, így... a múlt hónapban útjára indított Retro Top 10 rovatunkban ezúttal így minden idők legjobb 2D-s platformereinek bemutatójával invitál benneteket egy rövid történeti cseverészésre. Főszerepben tehát az 576 Team által kiválasztott tíz legjobbja, a 2D-s platform játékok népes táborából!

Aladdin

SNES 1992

10. Ugyan ki ne emlékezne Aladdinra, Jasminra, az idegesítő szárnyas papagájra és Jafar díszes kompániájára? A Disney kapva a nagysikerű egész estés rajzfilmen, majd a sorozaton, elkészítette a gyermekek és felnőttek részére szánt játékprogramot is, amely annak rendje s módja szerint óriási sikerként könyvelhető el a 16 bites korszak vívmányai között. A népszerűség elsősorban az összetett logikai-ügyességi játékmenetnek, a karddal történő hadonászásnak, a háttér interaktív részvételének (lásd pl. a köpködő teve) és a zseniális pályatervezésnek tudható be. Mindegy, hogy a csodák barlangjából menekültünk a repülő szőnyeg segítségével, vagy Agrabah égig érő magasságaiban harcoltunk a marcona katonák ellen, a Walt Disney által rajzolt animációknak sikerült áthozni a film hangulatát a TV-képernyő elé is. Az Aladdin házákban is óriási sikernek számított, anno raklapnyi mennyiségek keltek el az 576 üzleteiben – olyannyira, hogy a kiváló magyar főcímdalt éneklő Miller Zoltánt is sikerült megszólaltatni egy interjú erejéig az 576 szombati tévéműsorában. A Prince of Persia nyomdokain lépkedő Aladdin nálunk a tizedik helyezést érte el.

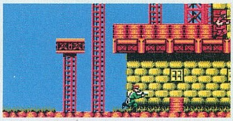


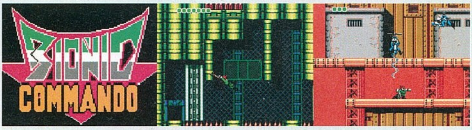


Bionic Commando

NES, GB, GBC 1990

9. A 8 bites korszak neves képviselőjeként számon tartott Bionic Commando a mai napig nem kapott folytatást, pedig a játékmenete egészen egyedülálló stílusjegyekkel rendelkezik. Mert ugyebár mit kell tudnia egy platformernek? Futnia, lőnie, ugrania... Ugrania? Nem feltétlenül. Ez az opció ugyanis hiányzott a játékból, de mivel a játék a Harry Pitfall alapmű sajátosságait hordozta magán, az ugrás funkciót a biomechanikus karral történő átlendülés helyettesítette. Bizony, Ladd Spencer, a játék főhőse akár 45 és 90 fokban is képes volt meghosszabbítania a karját, hogy számtalan árkon, szakadékon és platformon átlendülve igyekezzen elérni a nácik fő bázisát, majd elpusztítani az adolfi magasságokba burkolódzó Master D-t. A kiegyensúlyozott játékmenethez útvesztőkkel és ügyességi buktatókkal tarkított, a kor követelményeihez képest rendkívül aprólékos és szép kivitelezés társult, így a Capcom játéka nálunk a kilencedik helyezéssel büszkélkedhet.





Contra: Hard Corps

Sega MegaDrive 1994

8. A kettes dimenzió bűvöletében nem létezhet toplista Contra játék nélkül: a Konami (Európában gyakran Probotector névre keresztelt és erősen cenzúrázott) biotech run'n gun és platform jellegzetességeket domborító akciójátéka méltán tölti be a nyolcadik utas szerepét. Egyfelől azért, mert a játék történetében nagy főszerephez jut az alien létformák és biomechanikus szörnyetegek legyilkolása, másrészt mert a valaha készült egyik leghangulatosabb öldöklős mészárszék parancsnoki posztját töltheti be az, aki a távoli jövő civilizációját akarja megmenteni. A Contra: Hard Corps minden Contra játék legjobban sikerült példánya: a SEGA Megadrive méltán híres üdvöskéje, amelyben a négy protagonista valamelyikét kispécizve sokadszorra menthetjük meg a földet a gaz terroristák alien-cellás kísérleti következményeinek inváziójától. Miért a Hard Corps? Mert ez az epizód amellett, hogy szinte kifacsarja a MegaDrive processzorját, szédületes boss harcaival, szabadon variálható útvonalaival és elképesztő látványvilágával nyeri meg a játékosok szívét. Ha rajongsz a 16 bites korszak vívmányaiért, ez a játék kötelező jelleggel bír a gyűjteményed számára. A Contra: Hard Corps nálunk a nyolcadik utas.





Super Mario Bros. 3

NES, SNES 1988-1994

7. Talán nincs is a földkerekségen olyan játékos, aki ne ismerné a videojáték birodalom legismertebb figuráját, a pocakos olasz vízvezeték szerelőt és elmaradhatatlan társát. Mario és Luigi a történelem valaha volt eddigi legnagyobb népszerűségre tett videojáték figurái – nincs még két olyan főhős, akinek annyi kalandban lett volna része, mint eme két, zseniális kalandornak. A Mario kultuszt lehet szeretni, lehet utálni, de az biztos, hogy minden idők legjobbjai között a Super Mario Bros. hármas számú állomásának is helye van. A sikert hozó első, és a rajongóknak készült, mellesleg felemásra sikeredett második epizódot 1988 októberében a zseniális újításokat hozó harmadik követte. Az SMB3 stílusteremtő volt a maga nemében: amellett, hogy a Gomba Királyság birodalmát új aspektusból tárta elénk, változatos földrészeivel, azok addig ismeretlen teremtményeivel, az újdonságnak számító minijátékokkal, a felvehető és gyűjthető speciális képességekkel, valamint a játékos térkép bevezetésével minden addigi vetélytársát maga mögé utasította. Shigeru Miyamoto és Takashi Tezuka mesterek gyermeke több mint 18 millió példányban kelt el megjelenése óta, amely az 1993-as újrakiadással (SM All-Stars és SM Advance 4: SMB 3) együtt a 33 milliós álomhatárt is átlépte. A Super Mario testvérek '88-as teljesítményükkel a hetedik helyre küzdötték fel magukat.



Castlevania: Symphony of the Night

PlayStation 1997

6. A ködös régmúltba burkolódzó Castlevania történelem okán számtalan említésre méltó kalandot átélhettek már a vámpírvadászok, azonban az 1997-ben debütált Symphony of the Nighthoz nem fogható semmi más. Az Ayami Kojima által megálmodott Konami mestermű nem csak a modernkori Castlevania megszületéséért felelős (lásd a jelenleg is futó NDS szálat), hanem olyan zseniális újítások bevezetéséért is, mint a gótikus hatás művészi megvalósítása, vagy a „Metroidvania"-ként emlegetett képességek és felvehető bővítmények megjelenése/átvétele. A gigászi méreteket öltő kastély labirintusa, illetve Drakula és a félszerzet Alucard színre lépése már csak hab a tortán, így a Castlevania: Symphony of the Night lassan spirituális magaslatokba emeli a klasszikus fantasy köntösbe bújt akció-platformjátékok szerelmeseit. A limitált kiadású SotN bónusz zenei korongját, és a csodálatos artbookját szorongatva bátran jelentjük ki: a Belmont-mítosz nálunk a hatodik.



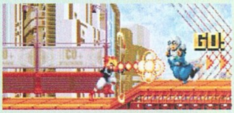




Gunstar Heroes

Sega MegaDrive 1993

5. Gunstar Heroes és Treasure. Két név, melynek gyermek-szülői kötelékéből a valaha készült egyik legkiemelkedőbb Contra klón született meg. Talán nem is jogos a klón elnevezés, hiszen az ex-konamis fejlesztőkből verbuválódott újonc elsőjátékos csapat mindent lenyúlt a neves elődből, hogy saját ötleteiket, és merész elképzeléseiket megvalósítva megalkossa a Gunstar hősök legendáját. Miért az óriási siker? Talán a szabadon variálható fegyverarzenálért? A MegaDrive vizuális orgazmusáért? A remekül megtervezett pályaszakaszokért, vagy a két főhős fizimiskájáért? Netán a harcművészetből kölcsönzött becsúszásokért, ütés- és rúgáskombinációkért? Vagy az anime-hatás a ludas? Feltehetően mindegyik hozzájárult ahhoz, hogy Gunstar Heroes 1993-as megjelenése alkalmával egyből a kultstátuszt birtokló játékok élmezőnyébe ugrott. Akár rendelkezel a 2005. októberi GBA-s Gunstar Super Heroes-zal akár nem, a GH kötelezően beszerzendő alkotás, mely az ötödik helyezéssel büszkélkedhet.

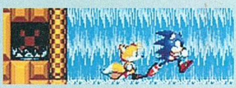




Sonic the Hedgehog 2

Sega MegaDrive 1992

4. Mindenki kedvenc sündisznójának, Sonic-nak második MegaDrive-os kalandja a MegaDrive tábor alfája és omegája is volt egyben: a SErvice GAmes zseniális szüleményét szintén nem kell bemutatni senkinek, hiszen a csúcstervezés, a száguldó játékmenet és a bombasztikus játékélmény máig aktív képviselőjével állunk szemben. Az 1992-es Sonic the Hedgehog 2 amellett, hogy jócskán túlszárnyalta az előd ledönthetetlennek hitt falait, első ízben ajándékozta meg főhősünket egy baráttal a Dr. Robotnik és csatlósai ellen vívott harcban. A kétfarkú Miles „Tails" Prower az idők folyamán hű társa lett Sonic-nak, amelyhez később ugyan Knuckles és egy sornyi különös figura is csatlakozott, de mindmáig az ő kettejük kalandjának cselekménye viszi a pálmát a sorozatban. Az őrült száguldás, a Chaos Emeraldok gyűjtögetése és az elképesztően hangulatos pályák árnyékában a kitartó játékos megismerkedhet az arany színekben pompázó Super Sonic-kal, de társat is fogadhat egy kétjátékos kaland erejéig. Miközben a titkos pályát kutatjuk, felvillan az eredményjelző masina képernyője: Sonic második kalandja a negyedik pozíciót szerzi meg.





Donkey Kong Country

SNES 1994

3. Minden konzolnak megvannak a maga halhatatlan hősei: a Super Nintendo sem volt ezzel másképp, amikor a Nintendo egyik legfényesebb csillaga, a RARE csapata borította rá védő csillagzatát. Bár a lelkes team nagy anyagi kockázatot vállalt azzal, hogy beruházott az aranyárban mért SGI munkaállomásokra a fejlesztéshez, a pre-renderelt mozgások, hátterek és látványvilág megalkotása minden addigi várakozást felülmúlt. A korai árkád világból kölcsönvett Nintendo figurák, Donkey és Diddy Kong zseniális platformjátékba ültetésével megszületett a Donkey Kong Country, amely már megjelenése pillanatában vitathatatlanul a konzol egyik system seller címévé vált. A befektetett energia következményeként új szintre emelte a platformjátékok addigi megítélését, mind a hangulatot, mind a játékmenetet, mind pedig a megvalósítás technológiai hátterét értve, hiszen olyan volumenű 3D-s játékok fejlesztése előtt nyitott utat, mint pl. a szintén RARE Killer Instinct. Az 1994 novemberében debütált Kong kaland banánvadászata sikerrel járt, ám az agresszor King K. Rool visszatértének köszönhetően még kétszer tapsolták vissza. A meseszép és pazar DKC a dobogó legalsó fokára mászhat fel.





Super Metroid

SNES 1994

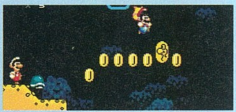
2. Samus Aran, a messze földön híres galaktikus fejvadász a Nintendo trió egyik legmonumentálisabb főhőse: népszerűsége és sikere csak és kizárólag a Zelda kalandor Linkhez hasonlítható, így méltán foglalja el a neki járó pozíciót a videojáték történelem halhatatlanjainak állított tükörtermében. A Metroid-mítosz idestova 21 éves fennállásának harmadik állomásaként jegyzett Super Metroid a valaha készült legnagyobb méretekkel rendelkező projekt (ennek megfelelően az egyetlen 24 Mbit-nyi tárhelyet igénylő adathalmaz), amely SNES-re született. Három hosszú év és huszonkét lelkes programozó remekműve, amely az Alien univerzum inspirálta Galaktikus Szövetség idegen civilizációiba, titkokkal és veszélyekkel teli sötét bugyraiba invitálja a kitartó játékost. A Szövetséget képező fajok és nemzetek védelmezőjének az űrkalózokkal szemben vívott elkeseredett harca zseniális látványvilágot és hangulatot eredményezett, ez nem vitás. A Metroid játékokra oly' jellemző egyediség, a kreatív és grandiózus pályatervezés, a szekvenciálisan egymásra épülő power-upok és az ismeretlen helyszínek jelenlétének felderítése, illetve a gigászi csaták kivitelezése soha nem látott mértékben ragadja magával az embert – a titkos helyszínek, és a fordulatokban gazdag sztori pedig abszolút megteszi a hatását. A Super Metroid a valaha készült egyik legjobb 2D-s akció-platformer, így megérdemelten foglalja el a dobogó második pozícióját.



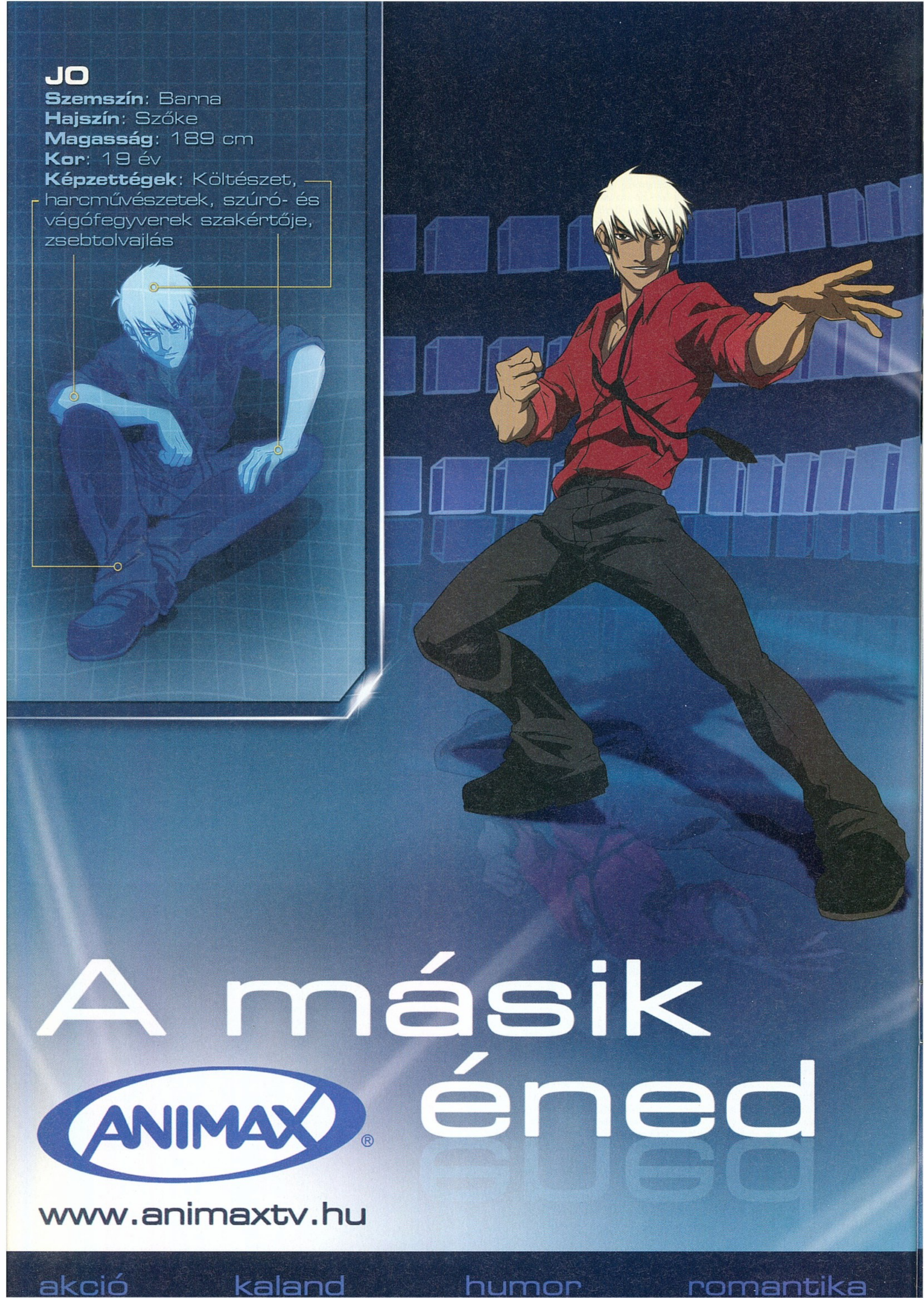
Super Mario World

SNES 1990

1. Lám-lám… a nagy hajrában mégiscsak a Nintendo kulcsfigurájára és díszes kompániájára került a korona! A Super Mario World csak egy hajszállal ugyan, de maga mögé utasította a kétdimenziós világ valamennyi szereplőjét, hogy az idén 17. évfordulóját ünneplő system-seller kalandjával méltó királyi székéből tekintsen le a hű alattvalóira. A Super Nintendo egyik korai nyitócímeként debütált program máig az egyik legkeresettebb Mario játék a földkerekségen, pedig nem egyszer akadt komoly és vészjóslóan erős kihívóra. A Super Mario Bros 3. egyenes ágú leszármazottjától nem is várható el más teljesítmény: 20 millió eladott példány, 96 zseniálisan megtervezett pálya, tonnányi újítás és ötlet, hét nagy mesevilág, valamint nyughatatlan szereplőinek gyönyörű egybeolvadása, amely egyetlen ember agyszüleményeként vonul be a játéktörténelem nagykönyvébe. Shigeru Miyamoto feledhetetlen és kihagyhatatlan alkotása méltán terül el a dobogó legfelső fokán, jobbján Peach hercegkisasszonnyal és zöldhátú barátjával – fénylő csillaguk még sokáig ragyog, hogy kedvüket leljék benne kicsik, s nagyok.






JO
Szemszín: Barna
Hajszín: Szőke
Magasság: 189 cm
Kor: 19 év
Képzettégek: Költészet, harcművészetek, szúró- és vágófegyverek szakértője, zsebtolvajlás
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció
kaland
humor
romantika


sci-fi

RALILEGENDA







A LEGENDÁS ELŐD

1995-ben a Sega ismét történelmet írt. A Tetsuya Mizuguchi nevéhez fűződő Sega Rally Championship lefektette a ma ismert ralijátékok alapjait, és olyan neves sorozatok megszületését inspirálta, mint pl. a Colin McRae. (Emlékezzünk meg ezúton is a nemrég elhunyt legendás skót bajnokról.) Az SRC mindössze két alapmodellt (Toyota Celica és Lancia Delta), valamint egy rejtett ralikocsit (Lancia Stratos) vonultatott fel. Nem bővelkedett a pályákban sem, ám játékélményben és egyedi stílusában mégis úttörőnek számított. Jómagam is emlékszem be is mutatták vele az új fejlesztőcsapatot, a Sega Racing Studios-t, amely 2005 óta már serényen munkálkodik a **Sega Rally Revo**-n.

RALIKARRIER

Az intro sajnos kimaradt, ám a lemezt behelyezve egy nagyon stílusos és könnyen áttekinthető menürendszer fogad minket, a kezdőképernyőt elhagyva pedig vadul felbőgnek a motorok, jelezve nekünk, hogy ez bizony a Sega Rally kérem. Az alábbi fő opciók közül választhatunk: Championship, Quick Race, Time Attack, Multiplayer, Garage és Options. Három alapvető kategóriára oszthatjuk a versenyeket, valamint a járműveket. A Premieren belül találjuk a szokványos ralikocsikat, a Modifiedben a tuningoltabb speciális verdákat, a Mastersben pedig a klasszikus régi ralilegendákat. Sok-sok rejtett járgányt, valamint számos játékmódot értelemszerűen a Championshipben előrehaladva nyithatunk meg. A kategóriákon belül találjuk az egyes ligákat, azon belül pedig a különféle bajnokságokat, és az ezeken szerzett helyezési pontszámok alapján haladhatunk előre a karrierben. Nem egy Gran Turismo vagy Forza, de egy-két hétig azért lekőt minket a single mód, mig mindet megnyitunk, és a különböző ralikocsikból is két további egyedi festés szerezhető meg.

Összesen 33 járgányt számoltam, amely más autóversenyzős játékokkal összevetve nem is tűnik olyan soknak, ám itt a Sega Rally-ban minden egyes típus igazi kuriózumnak számít, köszönhetően a gusztusos és igényes körítésnek, hiszen már önmagában a menüben lépegetni és válogatni is kész öröm. Pályákból sem találunk olyan nagyon sokat: Safari, Alpine, Canyon, Arctic és Tropical, valamint ezek változatai, melyek közül az utóbbi egy az egyben a játéktermi klasszikusra emlékeztet. Panaszra azonban még csak véletlenül sem lehet ok, hiszen ezen pályák mindegyike maximálisan egyedi, ötletesen megtervezett árkádos helyszínek.

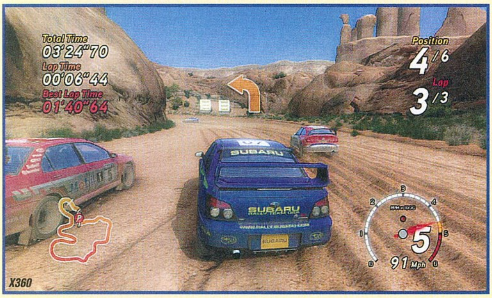


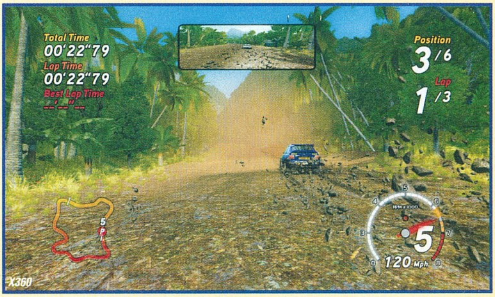
milyen jellegzetes pontja volt minden játékteremnek a 4 összelinkelt Sega Rally gép. A játékot később átírták Saturnra, valamint PC-re is. 1998-ban egy komolyabb folytatást is megélt a klasszikus árkád game, melyet egy évvel később átírtak Dreamcastra, majd idővel PC-re is. A DC-s verzió remekül sikerült, egyedül a V-Rally 2 (más néven Test Drive V-Rally) jelenthetett neki komolyabb konkurenciát a platformon, így legfeljebb a Sega Rally Championship 2 verzió kevésbé jól sikerült 50 Hz-es PAL változatát lehetett kifogásolni. A legendás '95-ös Sega Rally-val azonban sokak szemében mégsem ért fel, így sok Sega rajongó izgatottan várta a legalább 5 éve pletykált folytatást, vagy egy esetleges remake-et, és végül a Sega tavaly tavasszal be is bejelentette végre nextgen konzolokra, és egyben

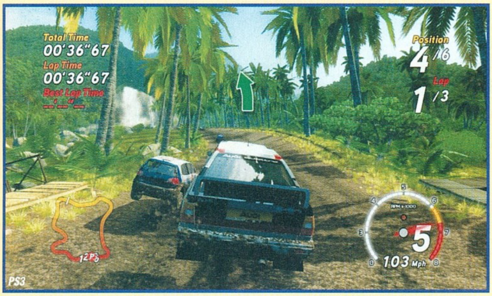
A multiplayer módban lehetőség van 2 játékos osztott képernyőre, valamint 6 játékos online mókákra. Indíthatunk szimpla futamokat, de szervezhetünk nagyobb bajnokságokat is különböző beállításokkal.

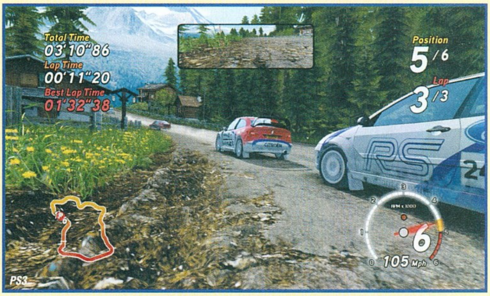
KÜLCSÍN: JELES

Egyszerűen és röviden: a Sega Rally Revo egy gyönyörűen színes árkádjáték. Habár technikailag is a topon van, nem feltétlenül ezért dobom rá simán a „kiváló" értékelést a grafikára, hiszen nem biztos, hogy jobban használja ki a HD konzolok tudását, mint akár a Dirt, ezzel szemben viszont maximálisan átüt a Sega Rally játéktermi stílusa, a részletesen megtervezett pá-









lyák, a dögös kocsik, és a rengeteg látványelem, így teljesen más a grafika. Nagyon gyors, szinte végig akadásmentes, viszont valószínűleg emiatt lett csak 30 FPS, a frissítés, és talán ennek köszönhetően, de a drifteknél hajlamos kissé elmosódni a háttér, amely hosszútávon kissé fárasztó lehet a szemnek.

A versenyek előtt megtekinthetjük a pályákat, ahogy nyugtatóan körbepásztáz a kamera. Némi túlzással ugyan, de a környezet „él". Esik a hó, a zsiráfok legelésznek, a közönség fotózgat, vadászgépek, valamint helikopterek húznak el mellettünk, és még sorolhatnám. A futam közben a sár vagy hó folyamatosan felcsapódik a kocsira, a tócsák spriccelnek, ahogy áthaladunk felettük, homokos pályákon felverjük a kavicsokat, és porfelhőt húzunk magunk után, a víz tükröződik, hullámzik a tenger, röpködnek a madarak, a háttérben hőlégballonok szállnak fel, tehát egyszerűen stílusosan gyönyörű a látvány. Minden egyes pályának megvan a saját kis varázsa, a trópusi szigetektől kezdve, a havas hegyeken át egészen a sziklás kanyonokig.

A soundtrack ugyan nem valami egyedi, tipikusan árkádos egyveleg, ám elég jól passzol a játékhoz, és a sokkal inkább a hangeffektusokon van lényeg, azok ugyanis nagyon jól eltaláltak. Full érvényesül a térhangzás DD 5.1-ben, és nagyon komoly, ahogy belső nézetből zúg körülöttünk a kaszni, a sár pedig felcsapódik a „seggünk alá". Közben pedig folyamatosan segít nekünk egy ismerős hang a kanyaroknál: *„long medium left, easy right"*...

AHOGY A SEGA A RALIT KÉPZELI

A Sega Rally sorozat persze nem csak a pazar grafikájáról híres, hanem sokkal inkább az irányításáról, mely ezúttal is erősen árkádos. Jó okkal ijedtem meg kezdetben a kocsik rohamos tempójától a kanyarok között cikázva, ám hamar megnyugodtam, miután nyugtáztam, hogy a verdák igen könnyen kezelhetőek, és bár nem szimulátor, nem kell hozzá semmilyen (egyeseknek) idegen irányítást elsajátítani, mint teszem azt a Ridge Racer esetében, ugyanis szinte rögtön kézre áll. Ehhez persze hozzájön a remek pályatervezés is, mely így együtt pergős és dinamikus versenyeket eredményez, nem akadok meg egy-egy nagyobb sziklánál, nem veszítem el a futamot, ha falnak csapódok, és nem állok keresztbe egy-egy lüke hiba miatt. A catch up persze itt is érezhető, de úgy érzem csak pont annyira, amennyire szükséges, ennek örömére pedig végig full hangulatos marad a játék.

Egy érdekes pontja még a Sega Rally-nak,a gumiválasztás, ugyanis minden pályához más gumi ajánlott. Az Off Road egyenetlenebb terepekhez ideálisabb, míg a Road az egyenes jobban tapadó felületen eredményesebb. A Quick Race-ben pályánként megleshetjük, hogy mely pályán melyik ideálisabb (a hullámos kerekű ábra az Off Road), valamint azt is, hogy melyiket milyen nehéznek ítélik. PSP-n még tovább is bonyolították egy fokkal ezt a gumifaktort. Árkád jelleg ide vagy oda, felületek között pedig igenis nagy különbség van, hiszen baromi látványos, ahogy a latyakos földút után egyszer csak ráhajtunk a betonra, kocsink pedig szabályszerűen megtapad rajta.

A kezdeti laza versenyek után persze hamar bekeményít a játék, és bár nem mondom, hogy nem lehet nyerni, de azért idővel már keményen fel kell kötnünk a gatyánkat. Ami sokszor zavart engem, hogy a tipikus pontkiosztás mellett (1. hely – 10 pont, 2. hely – 8 pont, 3. hely 6 pont, stb.) sokszor csak egyetlen kimagasló versenyző volt a pályán, így ha egy 3-as futamú eventen nyerni akartam, akkor (könnyen kiszámíthatóan) kétszer kellett elsőként végeznem, és harmadszor pedig legalább harmadikként. Jobban szeretem, ha minden pályán más gépi versenyző van az élen. Restart pedig sajnos nincsen, ami nem csak azért rossz, mert nagyobb hibánál kezdhettem elölről a bajnokságot, hanem mert elég időigényes kimenni a főmenübe, majd újra vissza.

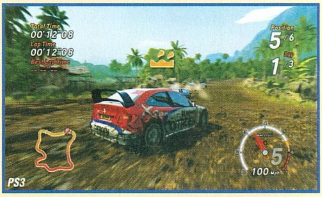
HANDHELD VERZIÓ

A Sega Rally-hoz hasonlóan egyre gyakrabban fogunk találkozni a jelenséggel, miszerint több PS3-as exkluzív vagy multiplatform sikergyanús címet is áterőszakolnak PSP-re, amely a jóval több eladott példányszám tekintetében nem is olyan elveszett ötlet. A munkálatokkal ezúttal a Flatout sorozatot elkövető Bugbeart bízták meg, amely egész korrekt munkát végzett, habár ahogy azt sejteni lehetett, az eredeti nextgen verziókhoz képest egy jóval butítottabb verziót kapunk kézhez PSP-n. A tartalmon ugyan alig esett csorba, ám a grafika igencsak megsínylette az átiratot, hiszen a pazar árkádos nextgen látványvilághoz képest itt egy puritán pixeles ralijáték fogad bennünket, amely sajnos veszített stílusosságából is, beleértve a jellegzetes fizikát, valamint a remek irányítást is. Az eredmény persze egyáltalán nem rossz, sőt egész korrekt, ha nem közvetlenül a HD konzolok után játszunk vele. Igaz, láttam már ennél komolyabb autóversenyt is PSP-re, ám ha nem rendelkezel sem 360-al, sem pedig PS3-al, akkor nyugodtan próbálkozhatsz vele, alapjaiban ugyanis „hasonló" játékot kapunk, mint a nagytestvérek esetében.

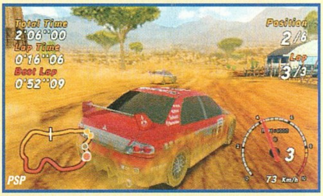
VÉGSZÓ

Úgy érzem a Sega Racing Studios kiválóan vizsgázott. A Sega Rally sorozatnál sosem a szimuláció volt az elsődleges szempont, hanem sokkal inkább a játékélmény, amihez a Sega Rally Revo maximálisan hű marad. Hasonló érzésem van, mint nyáron a Flatout: UC esetében, hiszen a játék rögtön adja magát, ám az SRR sokkal inkább lehetne klasszikus jelölt, mint az előbbi. Egyetlen komolyabb konkurenciája lehetne, a Dirt, mely persze stílusát tekintve elsősorban szimuláció, míg a Sega Rally pedig inkább azt a szórakoztató stílust képviseli, amit én ténylegesen „játéknak" mernék hívni. Igaz, nem lett akkora nagy bumm, mint azt sok Sega rajongó várta, de nem is baj, és tutira nem fogtok csalódni benne, bátran ajánlom mindenkinek, nem csak ralifanoknak. Már csak egyetlen kérdés marad hátra, hogy vajon mit várhatunk még a csapattól egy ilyen remek kezdet után, esetleg egy újabb Daytona-t?

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Tényleg jó lenne egy nagyfelbontású Daytona USA... Vazzeg, de imádtam!

SEGA RALLY REVO

SEGA / SEGA RACING STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló (psp: közepes)
játszhatóság:	kiváló (psp: jó)
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló (psp: jó)
hangulat:	kiváló (psp: jó)

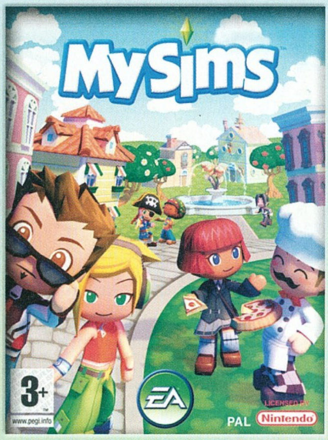
PS3	1-2 játékos (6 online), dd 5.1, 16:9, 576p/720p/1080i
PSP	1 játékos (4 online)
X360	1-2 játékos (6 online), kormány, 16:9, dd 5.1, mentés 592 kb, 480p/720p/1080i,

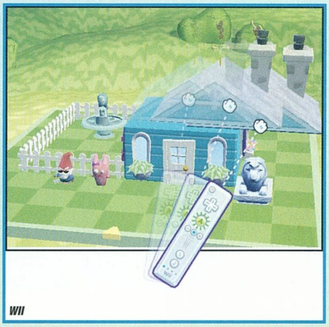
✔ méltó utódja az árkád klasszikusnak
✕ kicsit nehéz, a psp verzió kissé butított

PS3	PSP	X360
8.5 pont	7.5 pont	8.5 pont

AMIT AZ ISTEN AD, AZT EL IS VESZI



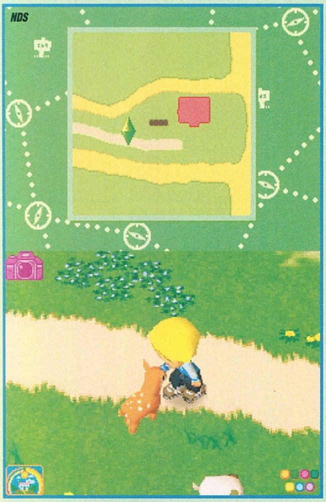




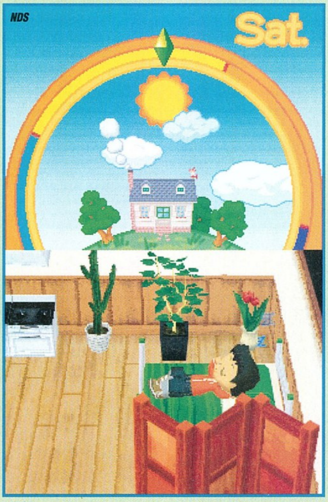
A gamer-szférában talán nincsenek is olyanok, akik ne hallottak volna az egyébként hardcore PC-s gyökerekkel rendelkező, elképesztően populáris és sikeres életszimulátorról, a Sims sorozatról. A program kis hazánkban is meglehetősen népszerű a játékosok körében, nem utolsósorban a remek fordításoknak köszönhetően, amiknek hála sokkal szélesebb rétegek számára tették játszhatóbbá az egyébként igen nagy odafigyelést és agymunkát igénylő komplex játékmenetű szimulációkat. A személyi számítógépeken tucatnyi kiegészítéssel rendelkező széria főbb részeiből persze készültek már konzolos átiratok is (Sims 1-2, Pets, URBZ), de kifejezetten egy adott konzolra készült exkluzív résszel ez idáig nem büszkélkedhetett egyik masina sem, most viszont itt a **Mysims** csakis kizárólag Nintendo konzolokra (Wii és DS).

A Mysims inkább elüt a sorozat előző részeitől, mintsem hasonlít rájuk, sőt megkockáztatom, hogy nem is illeszthető be a hagyományos Sims játékok közé, hiszen sokkal nagyobb köztük az eltérés, mint a kapcsolódási pont, ami a Sims fanoknak talán rossz hír, bár szerintem ők amúgy a PC-s játékokat tolják 24/7-ben. A játék sztorija szerint egy igencsak lepukkant településre érkezünk, mely egykoron virágzó élettel teli boldog kis kolóniának adott lakhelyet, ám a különleges képességekkel megáldott építész mester távozott, és vele együtt hanyatlásnak indult a falucska is, a lakók elhagyták lakhelyüket, az épületeket pedig kikezdte az idő vasfoga, ám érkezésünkkel mindez megváltozhat, és ismét életet lehelhetünk a komor falak és magányos utcák közé.

A karaktereditáláson után a feladatunk tehát a falucska felvirágoztatása lesz. Mint ahogy mondtam már, a Mysims valóban nagyban eltér a hagyományos Sims játékokban lefektetett alapoktól, így aztán igencsak háttérbe került a szimulációs rész, nincs a már megszokott életerő csík, nem kell odafigyelnünk a figuránk állapotára, ergo, nem kell etetni, nem kell aludni, sosem fárad el, nem jár robotolni, magyarul huszonnégy órán keresztül az építgetős akciókra koncentrálhatunk. Amikben aztán lesz részünk bőven, nekem elhihetitek. Első körben saját házat, majd műhelyet kell felhúznunk, majd elkezdhetünk foglalkozni a maradék városlakók gondjaival is, elsőként a minket pátyolgató polgármester asszony küldetéseit kell letudni, de ne rohanjunk ennyire előre. A Mysims-ben nagy szerepet kapnak az Esszenciák, amiket jobb híján én csak nyersanyagnak hívtam. Nyersanyag bármi lehet, olyan elemi alapdolgoktól elkezdve, mint a gyümölcsök, egészen a földből kinyerhető fémekig, de a legkomolyabb eszenciákat mindig a simsektől csikarhatjuk/imádkozhatjuk ki, attól függően, hogy nyájasan vagy bunkó módon viselkedünk velük. Ezek az érzelmi alapon materializálódott esszenciák igencsak rare cuccosok, jól gondoljuk tehát át, hogy majd a későbbiekben mire is szeretnénk felhasználni. Az esszenciák egyébként nem csak új tárgyak létrehozására szolgálnak, de a hagyományosan összetákolt berendezési tárgyainkat is átfesthetjük, illetve deformálhatjuk velük (megváltoztathatjuk az alakjukat). Az egyszerű hétköznapi berendezési tárgyakat egyébként tervrajzok alapján kell összeraknunk, ilyen tervrajzokat kezdetben a polgármesternőtől kapunk, de idővel – a személyes kapcsolatok kialakítása után – a városlakók is bőkezűen adakoznak majd.



A Wii-s Mysims-ben a legnagyobb móka és egyben a visszariasztóbb tényező is az, hogy mindent nekünk kell elkészítenünk a két kezünkkel, illetve az Wiimote-nuncsaku párossal. Nem elég, hogy manuálisan kell összeszedni az esszenciákat (fémdetektorral átkutatni a talajt, megragadni a fákat és kihasználva a mozgásérzékelést őrült módjára rázni a Wiimote-ot), de a meglévő tervrajzok alapján a berendezési tárgyakat is nekünk kell összeállítani, ami igen komoly munka lévén, hogy egy egyszerű szék is legalább tíz darabból áll, amit a műhelyben található négyzetrácsos platformon kell precízen, a távolságokat betartva összeszerelnünk. Ráadásul, ahogy haladunk előre a játékban, úgy nyílnak meg a további lehetőségek, új eszközöket kapunk, mint például a fűrész vagy kalapács, úgyhogy vághatjuk a fát, törhetjük a törnivalókat. És akkor ott van még az építkezés, ami szintén manuálisan zajlik kb. egyzsillió különféle darab felhasználásával, az épületek teljes mértékben a saját ízlésünk szerint húzhatjuk fel, festhetjük át, rendezhetjük be. Idővel, amikor a kis kolóniák felvirágzik, elkezdhetünk azon dolgozni, hogy visszacsaljuk a korábbi lakókat, így aztán lesz kalózkapitányunk, mesterszakácsunk, DJ-nk, játékterem tulajdonosunk, akik újabb és újabb igényekkel állnak majd elő.



A DS verzió ugyanez csak kicsiben, némileg módosított történettel és játékmenettel. Ebben, mivel egy üdülőközpontban játszódik, inkább a bulizás, inkább a mini-játékok kerültek előtérben (lehet búvárkodni, siklóejtőernyőzni stb.) illetve a személyes kapcsolatok kialakításán van a hangsúly. Sajnos a második és az érintőképernyő sem került teljesen kiaknázásra

Grafikailag a két verzió nagyjából egy szinten mozog, persze a gépek hardver korlátjait figyelembe véve, ami inkább a Wii verzióra nézve gázos, hiszen a nagygépes Mysims nagyjából egy Playstation 1-es játék látványvilágával operál, és szembántóan ricegnek az élek, plusz a szereplők sem beszélnek végig a játék alatt. A másik nagy negatívum, hogy a játék túlságosan is rózsaszín, békés, színes-lányos világot tár elénk, ami egy bizonyos felhasználó réteg számára riasztó lehet. Ugyanezt a játékot kiadva mondjuk középkori környezetben, jófajta kis orktámadásokkal valszeg jobban kajolná a férfinép is. Ettől függetlenül a Mysim egy baromi összetett game, komplex játékmenettel rendelkező alkotás, hiszen az ebben az egy oldalban leírtak a játékban megtalálható lehetőségek 5%át sem teszi ki. Az esszenciák megtalálása/kutyulása, a berendezési tárgyak épületek összeszerelése/felhúzása, a városlakókhoz való viszonyulásunk/személyes kapcsolataink kialakítása, nagyon-nagyon hosszú időre leköti majd a játékosokat, azt garantálhatom. A kezelés mindkét gépen kellemesen egyszerű, az ikonok könnyen átláthatóak, aki tehát túlteszi magát a gyerekes és puritán grafikai megvalósításon, a prüntyimüntyi zenéken, és feldolgozza, hogy ebben a játékban maximum akkor folyik vér, ha ledaráljuk a fűrésszel a fél karunkat, akkor minden bizonnyal jól fog szórakozni a Mysims-szel. Ámen.

Csipi

MARTIN BELESZÓL!

Speciális lelkiállapot vagy megfelelő beállítottság kell ehhez a cucchoz, semmi más. Szerintem a hithű szamuráj nintendós réteg kajolni fogja – és ez a lényeg!

MYSIMS

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes (ds jó)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló (ds jó)
zene / hang:	elmegy (ds közepes)
hangulat:	közepes

WII — 1 játékos

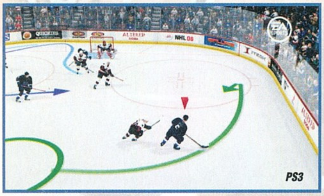
NDS — 1 játékos (2 wifi)

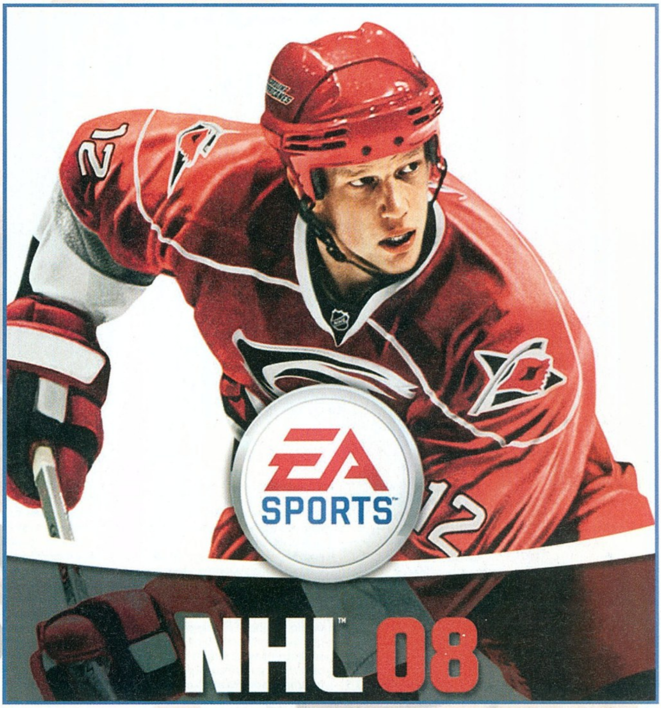
✔ lehetőségek széles tárháza
X inkább lányoknak való

WII NDS
7 pont

HOKIRA FEL!


X360


PS3



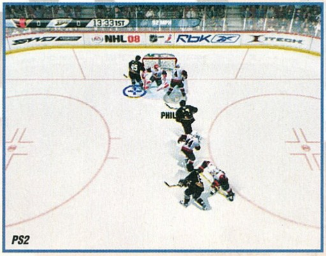
Aki a zsebén kívül máshol is szeretne hokizni, az örvendezzen, mert megérkezett az éves NHL adag az EA Sports futószalagjáról! Üljetek hát össze barátaim, akár heten, mint a gonoszok, mert PS2-n maximum ennyien korongozhatnak egymás ellen, vagy csapatba verődve, a gép játékosait lealázva. A game egyaránt használható a kezdő virtuális sportembereknek és a profiknak egyaránt, mivel a sima ütögetéstől kezdve akár a teljes stratégiánkat is megszervezhetjük, eljátszva az edző szerepkörét. Ez tetszett, mert kis animáción mutatja a program kiválasztott felállást, a védőket és a támadási figurákat, így ha érdekelne a dolog, tulajdonképpen még lelkesednék is érte. Ám a soklépcsős támadó meg védekező formációk helyett az én otromba lelkem jobban értékelte a verekedést, amit párszor ki is provokáltam a móka kedvéért. De sajnos a kifinomult kombók helyett csak erőnléti gyakorlat a bunyó – ütlegeltük egymást, majd általában én maradtam alul. Mivel az életben még nem jégkorongoztam, ezért az élethűséget a tévében megfigyelt valódi játékkal történő összehasonlítására alapozom, ami szerint ez tényleg olyan, mintha rendes emberek rendes korcsolyákon közlekedve rendes ütőkkel rendes korongot ütögetnének fel és alá. Egyébként nekem is sikerült hamar betanulnom a kezelést, ami az általam gyakran használt passzon meg kapura lövésen kívül a gyakorlott embereknek még egy csomó lehetőséget ad! Lehet figurázni, kamu lövéssel bemozdítani a kapust vagy védőt, felépíteni a stratégiákat, kijátszani a kapu mögötti teret, és így tovább.

Bár nem szimpatizálok az ilyen sorozatjátékokkal, az NHL 08 PS3 és X360 változata valóban jól kidolgozott példány. Igaz, mint az USA egyik nemzeti sportjának játékosításaként kell is minőség, vagy a csalódott vásárlók az ütőikkel a gyártó cég embereinek a fejét püfölnék lilára. De nem kell idegenkedni a tengerentúli származástól, mivel a csapatomban feltűnt egy „Meszaros" feliratú mezt viselő ember, akivel majdnem lőttem egy gólt is! Ha teljesen új húsként kerül valaki a jégmezőkre, annak ajánlott inkább a betanító móddal kezdeni a véletlenszerű gombnyomogatás helyett. Ebben még egyéni helyzeteket is kreálhatunk, felkészülve mindenféle szituációra. A játék valódi mélységeiben pedig csapatot is managelhet a karrierista játékos, kiélvén a jégkorong iránti mindenféle vágyait.

A grafika nem ad szégyenkezésre okot. Persze lehet fanyalogni meg belekötni dolgokba, de a negatívumok száma tényleg kevés. A fehér mezek körüli kis fényudvar külön tetszett – bár apróság, de pont ez benne a lényeg, hogy ilyenekre is figyelnek. A jég és az üvegfalak tükröződnek ahogy kell, a 3D-s közönség ovációzik, a kispadon mutogatnak, életszerű az egész. A mozgások is emberformák, ámbár rég szorgalmazom a motion capture, vagyis a digitalizált mozgássorozatok helyett a valós mozdulatszimulációt, ami rengeteget dobna az emberi mozdulatokat tartalmazó játékokon, főleg az ilyen sportolós tevékenységeken. Csak ez meg rengeteg munka lenne, anatómiai és fizikai ismeretekkel, így egy ideig még maradnak a robotszerűen megtört átmenetek, bár ezek kétségkívül fejlődtek és simultak az idők folyamán. Ám a mesterséges intelligencia tagadhatatlanul fejlődik, aminek az egyik igen szemléletes megnyilvánulása az adaptálódó védelem. Ez annyit jelent, hogy az ellenfél megjegyzi a leggyakrabban használatos támadási formációnkat, és arra felkészültebben reagál, rákényszerítve minket a variálásra, és csökkentve a régen elég tipikusnak számító „tuti gólszerzési akciókat", amikre ha rájött a játékos, nem lehetett megállítani. A game sebessége viszont lehetne folyamatosabb, igaz akció közben nincs belassulás vagy efféle, de mintha picit visszafogott lenne az egész. Visszajátszáskor viszont tényleg rángat kissé a cucc, szóval a 09-et majd eladhatják azzal a felkiáltással, hogy „improved speed and eliminated frame dropping". Ez a mai játékfejlesztés...

Sajnos a PS2-es verzióban a „fejlesztés" szó ismeretlen volt, mivel gyakorlatilag megkapja a jónép a 07-es engine-t a vele járó grafikával egyetemben. Oké, kifutó modell, meg minek öljenek bele pénzt, de azért még mindig több kisgép van a piacon, mint nextgen masinéria. Pár apró változtatás az irányításon, némi módosítás a Dynasty módban és annyi. Ráadásul pontatlanabb valahogy az egész, mintha amatőrök lennének párszor a játékosok. Ha ketten vagyunk egy csapatban valakivel kétjátékos módban, akkor viszont lehet az ütővel jelezni a másiknak a jeget ütögetve, amitől neki rezeg a kontollere és örül. A kisgép grafikája amúgy annyival nem marad el a PS3-tól, mint az elvárható lenne, ami a nextgen verziót degradálja némiképp, de ezt már kielemeztem, hogy „na, majd a következő évad szimulációja..." Itt is tükröződnek a dolgok, csak visszafogottabban, szépek a mozdulatok, játszható is a game, és a kommentátorok jól spannolják a hangulatot a kevésbé 3D-s közönséggel egyetemben (a jó szakkommentátor nem a kollégája konstans cseszegetésével van elfoglalva, ami miatt én inkább a német RTL-en nézem a formaegyet gyakorta), és aki szereti a jégkorongot, annak ez adatott meg idén – vagy a 2K-féle NHL 2K8, lehet választani.

Dzson 08


PS2

MARTIN BELESZÓL!

Több konzolos hokijáték rajongó egybehangzó állítása szerint az idén az NHL 08 nextgen és currentgen verziói jobban sikerültek, mint a konkurens NHL 2K8. Ezt mint pletykát mondom el, ne vegyétek szentírásnak, mert jómagam csak továbbadtam a hírt, nem kreáltam. Ezek szerint idén az Electronic Arts nyert hokifronton.

NHL 08

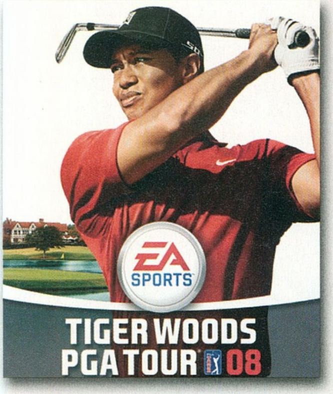
EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

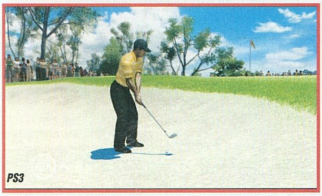
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló (ps2: közepes)

PS2	1 - 8 játékos memóriakártya 8 mb
PS3	1 - 4 játékos (2-8 online)
X360	1 - 4 játékos (2- 4 coop, 1-6 online)
X360 PS3	✔ nem maradunk nhl nélkül ebben az évben sem X minimális változtatások és fejlődés, mesterségesen visszafogva
PS2	✔ aki még nem vett nextgent, az is hokizhat X a 07-hez képest szinte semmi nem változott

PS3 X360	PS2
8 pont	**6.5 pont**

EGY ÜTÉSSEL TÖBB A KELLETÉNÉL

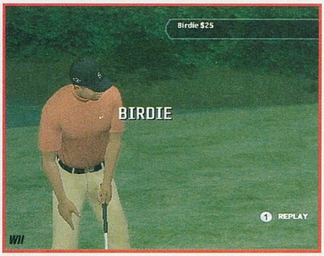



PS3


PS3

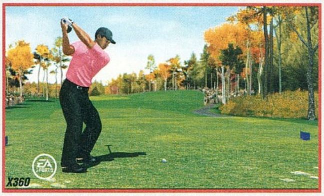


WII



WII


X360


X360

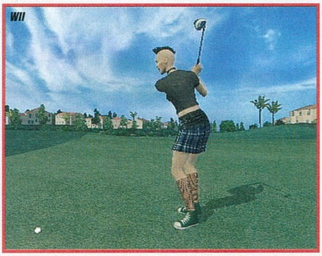
Idén is jól megkapjuk a szokásos őszi Electronic Arts-os sportjáték csomagot, kezdve a FIFA-tól, a Tiger Woods PGA Tour Golfig bezárólag, természetesen a lehető legtöbb platformot érintve. Nos, most ez utóbbiról fogunk egy csöppet értekezni, vagyis kicsit betekintünk, hová is tudott, vagy kellene fejlődnie a golfjátékok piacvezetőjének.

A **Tiger Woods 08**-ról túl sok újdonságot elmondani nem lehet, hiszen alapvető változások nincsenek sem a játék kinézetében, sem az irányításában, sem pedig a tartalmában, ezzel ellentétben viszont azt vártam, hogy az előző részekben lefektetett alapkövekre felhúzott masszív falak minőségi bevakolása következik idén ősszel, és számtalan olyan apró, ugyanakkor zavaró hibát kijavítanak, ami némileg rontja a már-már tökéletes összképet. Na, de először nézzük át az újdonságokat, és beszéljünk először a HD masinériákról. Mingyá' itt van nekünk az önarckép készítési lehetőség, amit ugyan PS3-on nem volt lehetőségem kipróbálni kamera hiányban, azonban X360-on klasszul működött, vagyis a régi EyeToyos játékokhoz hasonlóan a fejszerkezetünket kell lefotózni különféle helyzetekből, majd a gép összeállít ebből egy háromdimenziós feltextúrázott koponyamodellt, amin persze a későbbiekben még bármikor változtathatunk, ha például betörnék egy éjszakai szórakozóhelyen. Ez mondjuk szar poén volt... Új feature még a Gamernet is, ahová szinte bármit feltölthetünk, amit előtte lementettünk a játék közben, ez lehet egyetlen fantasztikus ütéstől elkezdve egy teljes golfmérkőzés is akár, szóval lehet emberkedni, hogy ki tud egy ütésből lyukat találni. Itt aztán szemezgethetünk a világ bármely pontján élő játékosok hasonlóan nagy/vicces pillanataiból is. Új kupák (pl.: FeDex), versenyek, és egyúttal új hivatásos golfozók is rákerültek a korongokra, jó dolog ez, már persze akinek ez számít. Nem minthogyha mondjuk az előző részekben bármiféle rossz szavunk is lehetett volna a tartalomra, hiszen már azok is számtalan lehetőséget biztosítottak a golfmániákusok számára.

Ugye a két HD gépezet messze veri a mezőny vizualitásban, és túl sok kivetnivalót nem is találni a játék látványvilágában, ám ha valójában odafigyelünk a részletekre, kibuknak az idegesítő, illúziórombolό kis nüánsznyi hibák. Mivel az ilyen típusú játékok valójában nem túlságosan izzatják meg a hardware-eket, joggal várhatná el az ember, hogy a lehető legmaximálisabban dolgozzák ki a sportolókat, főleg, hogy a játékmenet lassú cammogó jellegéből adódóan az ember önkéntelenül is elkezdi figyelni a részleteket. Ilyen például, hogy a figuráink egyáltalán nem lélegeznek, nincs rekeszizommozgás, nem emelkedik a mellkas, de menjünk tovább: a fickók ruházatában is sok kivetnivalót találsz egy idő után, hiszen egyféle gyűrődésük van, amely mozgás közben sosem változik, vagyis olyan furcsa steril plasztikus hatást keltenek. De nem csak a játékosokkal van probléma: csak hogy egy példát említsek, évről évre egyre komolyabb és életszerűbb a közönség megjelenítése, és hanghatásai, az elmúlt részekben is már mozgolódtak sétálgattak. Viszont egyes helyzetekre nincsenek felkészítve! Ilyen például, amikor véletlenül/direkt közéjük csapatod a labdát. Értelmes ember ilyenkor megpróbál félreugrani a betonkemény kis laszti útjából, ám ezek az algoritmusok vezérelte bithalmazok mozdulatlanul állnak, és bambán bámulnak maguk elé. Ezzel persze nem akarom lehúzni a játékot, mivel kategóriájában nem találni nála jobbat, csak mégis, amikor már durva sokat játszik vele az ember, akkor jönnek elő ezek az apró hiányosságok, amik egy idő után tényleg idegesítők. Még jó, hogy nem írtam az EA-nek levelet, hogy idén őszre ezeket javítsák már ugyan ki, de ezt attól még maguktól is megtehették volna. Ez persze ne tántorítson el senki a játék megvásárlásától, mert Tiger Woods 2008 az eddigi legkiforrottabb része a sorozatnak, mentes a grafikai glitchektől, még tovább mélyítették a karakterfejlesztési lehetőségeket, és jó néhány olyan kisegítő opció került a játékba, ami még inkább játékosbaráttá tette az irányítást. Főleg az ütés/labda érkezés betájolásában segítenek ezek ki minket, hiszen valljuk be, ezeket a dolgokat szabad szemmel csak a profi sportolók látják.

Ugye már sok-sok éve analóg karos lendítéssel ütjük a labdát, ami lassan már tényleg tökéletes szimulációja sportágnak, ennél már csak a Wii-s irányítás életszerűbb. A Wii verzióban egyébként ugyanazokat az opciókat találjuk mint a nagytestvéreknél, tehát új golfozók (majd elfelejtem: nőiek is :D), fantasztikus, exkluzív pályák, a Madden NFL 2008-hoz hasonlóan az ütések előtt kicsit svindliskedhetünk, és elvileg kigúnyolhatjuk az ellenfeleket is – bár ez utóbbi nekem nem jött össze. A tavalyihoz képest finomodott az irányítás, vagyis kicsit pontosabb akkurátusabban lehet megcsapni a labdát, ám még így is marha sok gyakorlást igényel a hagyományos irányítással szemben. Ara mondjuk kíváncsi lettem volna, hogy vajon a TW08 kompatibilis-e a nemrég bemutatott golfütős kiegészítővel, de erre utalást nem találtam sajna. A PSP port volt számomra a legjellegtelenebb, keveset játszottam vele, elég ricegős a grafika, és ugye csak egy analóg kar van, bár ez esetben ez annyira nem volt zavaró. Tiger Woods képzeletbeli trónját egyelőre veszély nem fenyegeti, beszéljünk bármely platformról is, és bizony azért, ha csak a tartalmi részét nézzük a játékoknak azért igen komoly a fejlődés, elég, ha csak a nyolc új helyszínre gondolunk. Ugyanakkor jövőre talán itt lenne az ideje, hogy a fentebb említett/nem említett hibák kijavításával egy még magasabb szintű Tiger Woods-ot kapjunk.

CSipi


WII

MARTIN BELESZÓL!

Természetesen kijött DS-re is, és ha igénylitek arra is le fogjuk tesztelni! Egyébiránt véleményem szerint a nextgen verziók legjobb része a saját pacek beépítése a programba... oké, tudom, olcsó játék hülyegyerekeknek, hisz itt a golfozás a lényeg. Bankár/bróker apukának/ismerősnek tökéletes karácsonyi ajándék.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS2, DS

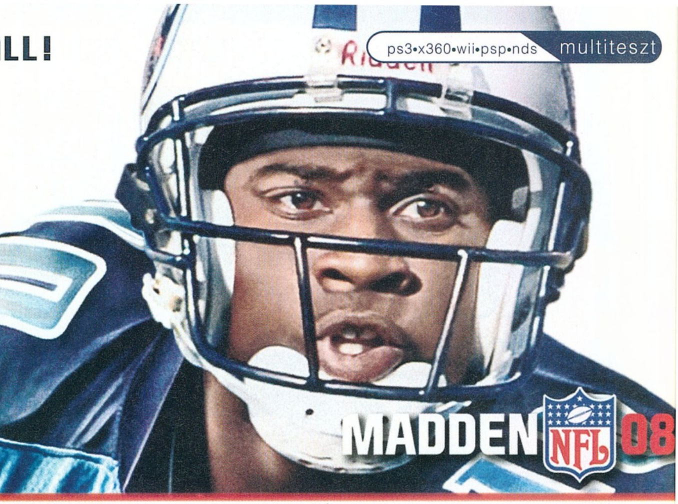
grafika:	kiváló (psp: jó)
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

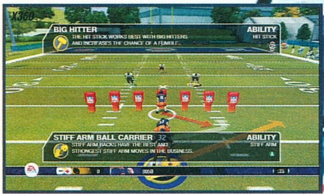
PS3	1 - 4 játékos (4 online)
PSP	1 játékos (2 online)
X360	1 - 4 játékos (4 online)
Wii	1 - 4 játékos

✔ tartalmi játékbeli újítások
X apró hibák csúfítják az összképet

PS3, X360, WII	PSP
8 pont	**7 pont**

NA EZ A FUTBALL!





Élenken él még bennem az emlék, amikor idén február elején véget ért az 2007-es amerikai futballszezon (pedig akkor még hátravolt a hawaii levezető mérkőzés is). Szóval egyik szemem örült, hogy nyert a Colts, másik pedig sírt, hogy most újabb hét hónap futballmentes időszak következik. Kibírtuk persze ezt is, mint ahogy az előző években is, de hála a technika adta lehetőségeknek, a fent említett időintervallum ezúttal jócskán lecsökkent. Mire is gondolok, például, hogy az internet segítségével már a training campek alatti felkészülési szakaszt is követhettük, vagy, hogy a preseason – vagyis az előszezon – meccseit is nézhettük élőben a net jóvoltából (igaz angol kommentárral, de ez kit érdekel). Ha pedig lemaradtunk róla, bizony mindig találni olyan oldalakat, ahonnan letölthetőek a korábbi műsorok. Ennek köszönhetően számunkra már nyár közepe óta tart a szezon, és azóta is megállíthatatlanul dübörög, hiszen nem csak azt a két mérkőzést kapjuk az arcunkba, amit a magyar TV is közvetít, hanem akármelyik összecsapást lehetőségünk van megtekinteni – méghozzá legális módon, amit aztán rögzíthetünk is, így a későbbiekben is bármikor elővehetjük azt egy kis nosztalgiázás gyanánt. Az idei szezon hozza a szokásos kiszámíthatatlanságát, négy forduló alatt a teljes papírforma felborult, és még az is megjósolhatatlan, kik jutnak majd be a rájátszásba, de pont ettől szép az amerikai futball – hogy bármi megtörténhet benne. Egyvalakiről azonban mindenképp emlékezzünk meg, Brett Favre-ról, a Green Bay Packers irányítójáról, aki megdöntötte a megdönthetetlennek hitt Dan Marino touchdown pass rekordot már az első hónapban. Le a kalappal!

Tavaly ugye már találkozhattunk a nextgen Madden 2007-tel, mint ahogy láthattunk már egy Wii kivetülést is a játékból, amiben a maga módján igen kellemesen hasznosították a mozgásérzékelést, és sok más játékkal ellentétben nem csak őrült hadonászásról szólt az egész. Idén persze már mindenki még többet vár a játéktól, és senki sem fog megelégedni egy kis grafikai tupírral – HD-t akarunk, de nextgen tartalommal egyetemben!

A játék alapjaiban egyik platformon sem változott, és mivel grafikai szempontból sem a Playstation 3-as, sem pedig az Xbox 360as nem fejlődött akkorát, hogy erről érdemes lenne hosszabban értekezni, ez most el is marad. Mindössze annyit kell tudni róluk, hogy a két HD masinás Madden nagyjából egy szinte mozog, objektíven dönteni nem lehet, és csak ízlés és különféle szempontok alapján lehetne konkrét ítéletet mondani felettük, pálcát most nem fogok törni, kinek a pap, kinek a papné…

Ha nem is beszélhetünk hatalmas evolúcióról, azt azért jól megfigyelhetjük, hogy a készítők csavartak néhány nagyot a finomhangolás pótméterén, mert rengeteg idáig kritizált részén változtatták meg a programot. Mire gondolok például: csoportos tackle-re (igaz Árpi? ;). Az előző részekben a hardverkorlátoknak köszönhetően a gépi játékosok csak az egy az egy elleni küzdelmet ismerték, most azonban bevezették a csoportos szerelést is, amitől a játék sokkal életszerűbb és látványosabb lett. De összességében is elmondható, hogy az egész game sokkal, de sokkal dinamikusabb lett, ergo futás vagy passz, teljesen mindegy, rengeteg plusz animáció és mozgássor került bele a Madden 08-ba. Ettől aztán az egész játék összképe megváltozik, és persze még mindig nagyon messze van a valódi közvetítéstől (azt szerintem sosem fogja visszaadni egy stuff sem, ahhoz egy game túl steril), de egyre közelebb vagyunk a tökéletes-közelihez. Mást nem tudok mondani, mint hogy be kell tenni a 2007-et, és megnézni abban hogyan fordul/pattan le egy futójátékos, és hogy produkálják ugyanezt a 2008-ban – avatatlan szemnek is szembeötlő a különbség.

Persze más extra tartalmat is találunk a Madden 08-ban. Az egyik ilyen kedvencem, hogy megpróbálhatjuk minden játék előtt lelesni azt, hogy az ellenfél mire is készül. Ezt minden változatban benne találjuk, és kicsit offensive koordinátorként áttekinthetjük a felállást, akárcsak az életben. A profi játékosok a pályán persze amúgy is kiszúrják már a felállás alapján is az ellenfél lehetséges taktikáit, de így egy kicsit mi is belekontárkodhatunk ebbe: a játék különféle ikonokkal jelzi felénk a gép várható megmozdulásait, igaz ehhez ismernünk kell az angol NFL szleng kifejezéseit, mert az ikonok ezekhez vannak hozzárendelve. Például tudni kell, hogy a Cannon Arm egy iszonyatosan erős, éles passzt jelent, vagy hogy a QB igen pontos, akkurátus hosszú passzra készül-e. Ha kiszúrjuk a csalafintaságokat még időnk is lesz, hogy áthívjuk a play-t, legyen szó védekezésről vagy támadástól (sok esetben a blitzre készülő fickót is le lehet olvasni). A módozat neve egyébként Read and React, vagyis leolvassuk az ellenfél play-jét, majd gyorsan lereagáljuk azt. Erre és még sok minden más begyakorlására ott a Trainning Camp, aminek kipörgetését melegen ajánlom mindenkinek.

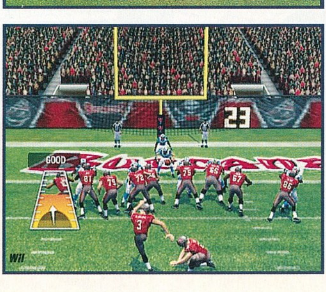
Mit lehet elmondani a különféle verziókról? HD-n inkább csak tartalmi finomhangolás történt, és persze minden gépen az idei évhez igazították az adatokat. Igazi tartalmi újításra már nincs is nagyon lehetőség, hiszen szinte minden benne volt már az előző részekben is a tréningtáboroktól a előszezonon keresztül a teljes idényig Hall of Fame-mel bezárólag. DS-en kifejezetten szép a game, és nagyon tetszett, hogy a ki van használva mind a dupla képernyő, mind pedig az érintős érzékelés, hiszen felállásokat rajzolhatunk, play-eket hívhatunk a Stylus segítségével. Itt DS-en találjuk az exkluzív Paper Futball módot is. A PSP-s változat gyakorlatilag megegyezik egy minimálisan butított Playstation 2-es Maddennel. A Wii-s verzió pedig, mivel grafikailag már nem nagyon veheti fel a versenyt a HD felbontással, még inkább rágyúr a mozgásérzékelésre, és újfajta passzolási metódusok, illetve a nuncsakura építő új mozdulatsorok kerültek a Wii korongra.

Összességében azt lehet elmondani a Madden 2008-ról, amit minden évben elmondok nektek az aktuális megjelenésről. A hihetetlenül kiforrott, tartalmilag is szenzációs Madden sorozat ismét fejlődött, finomodott annyit, hogy a sport szerelmeseinek megint csak megérje beruházni rá. Évről-évre jobb.

Csipi







MARTIN BELESZÓL!

A teszt fele nekem kínai volt. Te értetted? Igenlő válasz esetén irány valamelyik 576 Shop. Nemleges válasz esetén lapozz tovább…

MADDEN NFL 08

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC

grafika:	jó (ps3: kiváló)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos (2 online)
X360	1 - 4 játékos (2 online)
PSP	1 - 2 játékos, wifi
WII	1 - 4 játékos
NDS	1 - 2 játékos (1 - 8 wifi)

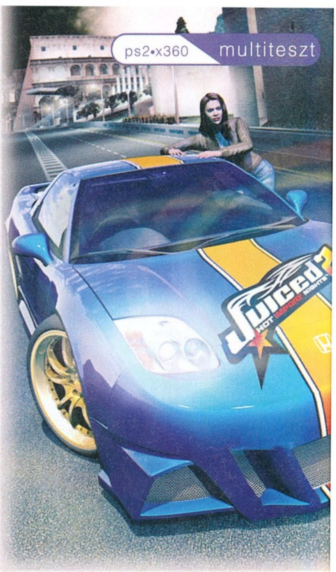
✔ minden évben fejlődik, szépül és épül
X valszeg sosem lesz olyan egy madden játék sem, mint egy tévéközvetítés, és persze sok gyakorlást igényel

PS3 X360	PSP WII NDS
9 pont	8 pont

FORRÓ ÉJSZAKÁK











Hamarosan itt az új Need for Speed, de hogy az illegális autóversenyek és a tuning szerelmesei addig se unatkozzanak, a THQ piacra dobta a Juiced második részét, a Hot Imports Nights-ot. Az előzményekről annyi elég tudni, hogy az első rész megjelenésekor, mint új piaci résztvevő kifejezetten sikeresnek volt mondható, és nem csak a populáris témaválasztása miatt, hanem a relatíve korrekt módon összerakott belső tartalma miatt talált sok elégedett gazdára a portéka. Nem végeztem komoly piacfelmérést, és kérdőíveket sem töltettem ki baráti körömmel, mégis tudom, hogy igen sokan várták már a második részt, ami még szeptember vége felé fel is került a boltok polcaira, de ezúttal nem csak Playstation 2-re, hanem egy optikailag-tartalmilag feltuningolt nextgen 360-as verzió is kereskedelmi forgalomba került, kettőjükről emlékezünk most meg ebben az ötezerötszáz karakterben.

A két játék gerince, tehát a game vázának felépítése, a játékmódok, és a karrierünk építgetésének lehetőségei nagyvonalakban megegyezik mindkét változatban, vagyis a szokásos kezdő, de igen tehetséges és ambiciózus sofőrt szerepét fogjuk eljátszani. Egyébként lehetőségünk van saját karakter készítésére, illetve előre legyártott nő és férfi figurák közül is válogathatunk, amiket később még a saját ízlésünknek megfelelően át is szabhatunk. Kár, hogy ez a későbbiekben nincs kihatással a játékra, hiszen női karakter kiválasztása esetén is a sztori bizonyos részei ugyanúgy egy sztriptízbárban játszódnak, mint ha fickót választottunk volna. A bemelegítő körök után – persze csak ha teljesítettük a feladatokat – jöhet az autóvásárlás. A **Juiced 2**-ben (is) valódi autómárkákat találunk, méghozzá igen szélsőséges választékban, hiszen van itt új bogár (Bettle), Smart ugyanúgy, mint Ford Gran Torino, én ez utóbbi mellett tettem le a voksomat is, ha már amúgy is a héten kezdődik a Supernatural 3. évadja. Mindkét verzióban hasonlóképp épül fel a karriermód, csak a pályák illetve a sorrendek – egyes esetekben a szabályok – változnak, vagyis a Rookie osztályt kinőve hét egyre nehezedő ligában kell produkálnunk magunkat. A ligák szép sorban nyithatóak meg, és nem elég a versenyeket megnyernünk, de a kocsi tuningolásra is nagy hangsúly fektettek, hiszen csak upgrade-elt autókkal mehetünk a magasabb versenyosztályban. Az autókat modifikációs pakkokkal tuningolhatjuk, de ezeket nem vehetjük meg szimplán a shopokban, hanem az aktiválásukhoz különféle challenge-eket kell letudni, például időeredményt dönteni, tökéletes kört menni, vagy egyik kedvencem a sebességhatárral operáló versenyek, ahol nem csökkenhet az autó sebessége a kiírt limit alá. Kicsit gáz, hogy a győzelem csak aktiválja a tuningokat, fizetni azért utána is kell a cuccokért. Mondjuk a tuningal nincs sok gond, gyorsan fel kell applikálni az alkatrészeket asztjó'van. Persze állítgathatunk is a kocsin, meg ott a fényezés és a matricázás, valamint az optikai tuning rész is, amivel gondolom sokan sok-sok órát fognak eltölteni, akár egy városi Smart megmokolásával is. A versenyek a szokásos mederben folynak, különféle szabályok keretein belül, mint például az Eliminate, ahol minden kör végén kiesik az utolsó stb., de vannak kifejezetten csak a drift pontok gyűjtögetésére kihegyezett megmérettetések is, hiszen ha még nem mondtam volna: a Juiced 2-ben kifejezetten nagy a hangsúly a driftelésen. Egyébként az 360-as verzióban sokkal nagyobb a szerepe a körítésnek, hiszen azon felül, hogy mindkét változatban egy fajta TV-s közvetítés filinget próbáltak elénk varázsolni a skacok, a 360-on sokkal látványosabb a versenyek előtt felvezetés, és az az utáni díjátadó ünnepség is stb. Jópofa, hogy minden (gépi) versenyző saját személyiséggel és vérmérséklettel rendelkezik, megy a mondogatás a versenyek közben és akár még a pódiumon is. Amúgy a mesterséges intelligencia elég korrekt, egymást is szivatják a parasztok, nem csak minket, és a futamok előtt fogadhatunk is a legnagyobb riválisainkkal: ez ugyan nem kötelező, viszont erősen ajánlott, hiszen ebben van a nagy pénz.

A pályák általában a világ nagyvárosaiban találhatók – Japántól Olaszországon keresztül megfordulunk majd Párizsban, Londonban, de lesznek majd speciális útvonalak is, illetve sokféle terepviszony között kell majd autókázni. Terepviszony alatt persze ne arra gondoljunk, hogy kimegyünk sarat dagasztani a mocsárba, hanem a különféle időjárási tényezők által megnehezített aszfaltcsíkokra asszociáljunk, úgy, mint például jeges útfelület, stb. A Playstation 2-es verzióban úgy vettem észre, hogy inkább éjszakai pályák vannak, ebből fakadóan kicsit nehezebben látjuk majd be a kanyarokat hiszen, nincsenek világító neonnyilak, csak piros fehér táblák jelzik azokat. Viszont egyes pályák jóval szélesebb nyomvonalúak, míg PS2-n akár 6-8 autó is elférne egymás mellet, addig 360-on alig 3 vagy 4 autó-szélességűek az utak. PS2-n kicsit el is van mosva a grafika, 360-on minden letisztul és hát ugye HD, meg csillog meg villog minden. Az autók kezelhetősége változó, de amúgy könnyen játszható Juiced 2: ha valamit elcseszel, azt saját hibádból teszed, nem pedig az irányításéból. Az autók hangjai nagyon brutkók, főleg a tuningolt verdáké, és a 360-as soundtrack is nagyon bejövős.

Szóval: sok verseny, sok autó, sok tuning, csöcsök, sunák, még több nitro, nem PGR4, és nem is Gran Turismo, de a Need for Speed-nek komoly vetélytárs, az NFS széria rajongóinak kellemes tartalmas időtöltés, a NFS gyűlölőknek pedig egy igencsak korrekt alternatíva. Ellesztek vele.

Csipi







MARTIN BELESZÓL!

Kipróbáltam. Maga a versenyzés nem tetszik, ellenben vettem valami dögös BMW-t, amin elkezdtem cserélgetni a felniket, és meglepve tapasztaltam, hogy tényleg a gyári kerekek vannak a programban. Sőt, még le is tudtam ültetni a verdát. Oké, csak és kizárólag ezért megvenni a játékot még nem érdemes, vágom, de engem szórakoztatott.

JUICED 2

THQ
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, NDS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes (x360: jó)

PS2 – 1-2 játékos (2 online), memóriakártya 8 mb

X360 – 1 - 2 játékos (2 online)

✔ tuningőrülteknek, versenymegszállottaknak
X mindkét verzió lehetne szebb

PS2 X360
7 pont

AZ EA VISSZAVÁG



FIFA 08



PS3



PS3


PSP

Lassan 10 éve már, hogy először találkoztam testközelből a FIFA sorozat egyik leghangulatosabb részével, a FIFA '98-cal, mely ha még emlékeztek, a Blur Song 2 című számával dübörgött fel az intróban, és jól jellemezte, hogy akkor még valami egészen mást jelentett ez az egész pléjsztéjsönösdi, talán még a sportgamék is sokkal inkább „játékok" voltak. Nem tudom a játékok változtak-e, vagy mi játékosok, esetleg mind a ketten, de az is lehet, hogy egyszerűen csak az elvárásaink mások. Ami a FIFA-t illeti, a sorozat története persze '98-nál jóval korábbra nyúlik vissza, és habár jó sokáig egyeduralkodónak számított, az utóbbi pár évben rengeteg alkalommal hallgathattam végig, hogy a Konami gyakran emlegetett Pro Evolution Soccer szériája sokak szemében nem csak simán felér a FIFA-val, de már rég le is hagyta játékélményben. Szintén egy kérdés, amibe nem szeretnék most belemenni, és habár nem tartom magam nagy fociszakértőnek, hiányosságaimat megpróbáltam minden részletesebb utánajárással bepótolni, beleértve különböző fórumokat.

Eltekintve attól, hogy belemennénk a jó öreg FIFA vs PES kérdésbe, egy valamit szerintem nyugodtan leszögezhetünk: ha van valami, amiért sosem lehetett a FIFA sorozatot kritizálni, az a hatalmas tartalom, ami nem utolsó sorban a szinte mindenre kiterjedő licencre is érvényes, amely a tavalyi 360-as nextgen verzióra valamiért nem volt teljesen érvényes. Most 2007-ben azonban mindent bepótolt az EA, a nextgen felhozatal kibővült egy PS3-as verzióval, a száraz adatok pedig igen meggyőzőek: 30 liga, több, mint 500 csapat, a realisztikus játékosok száma pedig a 12 ezret is meghaladja. Nem több, és nem is kevesebb vár minden FIFA rajongóra ebben az évben, mindegy hogy PS2-re, PS3-ra, vagy X360-ra vásároljuk meg kedvenc sorozatunk legújabb tagját.

A különböző játékopciók a további pontja a játéknak, ahol érdemes körülnézni. Előtérbe leginkább a „Be a Pro" mód került, ahol a PS2-es verzióban 2 további online játékossal lehet egy csapatban egy egész szezont megkezdeni, a nextgen verzióknál pedig csak egy update segítségével, ám akkor már akár 5 plusz játékossal is. Általánosságban véve azonban minden verzióban ugyanolyan ez a módi, a lényege pedig, hogy kiválasztotok, vagy kreáltok egy játékost, felveszitek a választott pozíciót a pályán, beleértve a nekünk tetsző csapatot, és ahogy haladunk előre, az egyre bővülő értékelő pontokkal fejlődünk. Újdonság a FIFA sorozatban, ám nem annyira más sportjátékok esetében (gondoljunk csak pl. a Maddenre, vagy az NBA 2K-ra). Kár, hogy amilyen ötletesnek is bizonyul ez a játékmód, olyannyira kiaknázatlan is, hiszen igazi sportkarriert sajnos nem futhatunk be, mivel a szezon végeztével karrierünk egyengetése is véget ér. Ehhez még hozzájön, hogy a végrehajtandó feladatok sem épp a változatosságukról híresek, de legalább annyi elmondható igazi pozitívumnak, hogy a játékmenet maximálisan realisztikus. Talán még soha nem érezhette magát közelebb az ember a játékhoz, mint a „Be a Pro" módban, különösen erősen érvényes ez a nextgen verziókra. Mindenesetre jövőre van még min dolgozniuk a fiúknak.

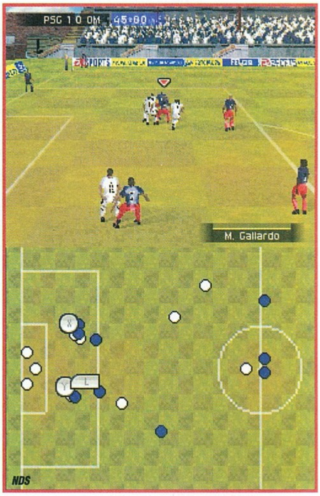
Ellenben a karriermód nem okoz csalódást. Ahogy azt megszokhattuk, foghatjuk a kedvenc kis csapatunkat, és akár 10 éven át is terelgethetjük számtalan sikeren, kupán, és bajnoki címen át. Az elődökhöz hasonlóan idén újra számos – a főnökség által meghatározott – előírásnak kell megfelelni, így nem elég szimplán csak az előtörésre koncentrálni, habár sokan megmaradhatnak szimplán ennél a minimális ambíciónál is, de magukat fosztják meg a játékélménytől. Különösen akkor lesz teljes az élmény, ha abszolút nulláról kezdünk, és mindent önerőből érünk el, tehát pl. saját egyesületet alapítunk magunknak. A kezelőfelület is komoly mennyiségű beállítási opciót engedélyez. Ahogy eddig is, újra egy segédcsapatot fogadhattok fel, szponzorokat kereshettek, vagy megtehetitek, hogy inkább új tehetségekbe invesztáltok a keresett pénzből. Egyetlen különbség van a PS2-es verzióban a nextgenesekkel szemben, hogy ezen a játékmódon belül barátságos mérkőzéseket is lehet rendezni, viszont











kárpótlásul a tavalyi évért, már 360-on is minden megszokott mód elérhető, és ez persze érvényes a PS3-as verzióra is.

A többi játékmód nem sokat, vagy semennyit sem változott. Még mindig részt vehetünk egy gyors mérkőzésen, edzésen, egy szezonon, saját összeállítású bajnokságon, vagy online módokban. Utóbbi nem csak tartalom terén ékeskedik, hanem szinte csupa pozitív visszajelzést látni róla, ami minőséget illeti (vagyis a lehető legkevesebb lagolás vagy összeköttetési probléma merül fel). Ráadásul egy különleges opciónak hála (hasonlóan Tiger Woods-hoz) a legjobb akciókat feltehetjük a netre.

Persze mit sem ér a tartalom, ha a játszhatóság nem az igazi. Az igazság az, hogy sokak számára nem pont azért érte meg évről évre megvenni az újabb FIFA részeket, mert mindig annyit fejlődött volna a játék ezen a téren, talán éppen ezért is pártoltak át sokan a konkurens sorozathoz. Idén azonban másképp van, legalábbis ez mondható el a nextgen verziókról, ahol látszik, hogy alaposan oda akartak tenni a Konaminak, főleg ami a realisztikusságot illeti. A fizika ugyan csak minimálisan változott (pl. a labda még mindig túl könnyűnek tűnhet), ellenben az irányítás és az AI sokat javult. A tipikus FIFA játékmenet is egyre inkább elvészni látszik, habár egy ponton nem fog változni, mégpedig hogy a szimuláción túl a szórakoztatás is egy igen fontos pontja az EA-nek. Éppen ezért érdemes megemlíteni a nextgen verzióknál a Pro Skill opciót, ahol a profikhoz különböző látványos trükköket rendeltek hozzá, melyeket akár kombókba is fűzhetünk, és nem csak szórakoztató, és hatékony, no meg pöpecül fest, hanem még realisztikusnak is hat.

A PS2-es verzió körülbelül azt a teljesítményt hozza, amit technikailag el lehet érni a platformon, így nem is nagyon érdemes foglalkozni vele, itt már rég elérte a sorozat a limitjeit. A nextgen verziók esetében sem láthatunk alapvető változásokat, inkább a kidolgozottság, a poligonok száma, meg a különböző látványelemek, pl. a 3D-s közönség mondható komolyabb fejlődésnek. az animációk persze még folyamatosabbnak tűnhetnek, és a karaktermodellek kiváló megjelenítése is itt mutatkozik csak meg igazán.

Most pedig megemlíteném egy igazán nagyszerű opciót, a magyar kommentárt Faragó Richárd és Hajdú B. István közreműködésével, amely egyelőre csak a PS2-es és 360-as verziókat érinti (ahogy tavaly is). Azok után, amit a Harry Potternél volt szerencsém hallani, én simán fejet hajtok az EA előtt, és úgy érzem bőven alábecsültem már korábban is azt az érzést, amit egy magyar nyelvű játéknál tapasztal az ember. Persze még egy igen változatos kommentár elkészítése sem érhet fel egy komplett szinkronnal a Harry Potterben, de azért az eredmény ettől függetlenül közel kiváló lett. Szögezzük le, hogy így játszani egészen más, főleg ami az első találkozást illeti, a baromi hangulatos térhangzású stadion hangeffektusokról nem is beszélve. Azt hiszem elég, ha pl. a jelenlegi páromat említem, aki nem csak nagy focirajongó, de egyben FIFA fan is, még régebbről, és hosszú percekig csak hüledezett egy játékindítása után. Ez így tényleg igazi nextgen! És habár pl. a Gears of Warnál csak ásított, a 360-as FIFA '08-nál el sem tudtam szedni a plazma elől, hangosan nevetgélve játszott, vagy éppen szitkozódva élte bele magát maximálisan a játékba. A kommentár tényleg változatos, frappáns, és olykor poénos is, ám ha nagyon szigorúak akarunk lenni, és figyelmesen hallgatjuk a szöveget, előbb-utóbb mégis felfedezzük jó pár klisét, amely főleg hosszú napok vagy hetek után válhat kissé unalmassá, pl. ha ugyanazt a szöveget halljuk x-edik alkalommal ugyanazzal a hangsúllyal. Az is kissé vicces, mikor egy 2:0-s eredménynél ilyen kommentárt hallottam a félidőben, hogy „A két csapat teljesítménye eddig nagyon kiegyenlített volt, és ez a következő félidőben csak szorosabb lehet." Nézzük el nekik ezt a bakit, attól még bőven megvan a varázsa. Utóbbi talán kevésbé fontos, de az említett két verzió esetében a teljesen menürendszer és a gépkönyv is magyar nyelvű (előbbinél angol is választható).

MARTIN BELESZÓL!

Ez a magyar szinkron behalás jó! Kár, hogy PES 2008-at még nem kaptunk tesztelésre, így az idei focijáték győztes avatására még várnotok kell.

Ami a handheld verziókat illeti, PSP-n szokás szerint hasonló látvány fogad bennünket, mint a nagy konzolokon, és szerencsére a licenccsomagot sem érte veszteség. Egyedül a gyorsabb mozgásoknál kissé elmosott megjelenítés adna okot apró morgásra, de nem vészes. Ahogy az megszokott lehet egy ilyen handheld verziónál, sok-sok minijátékkal is kibővítették a játékot, melyek ha nem is kötnek le sokáig, útközben kifejezetten szórakoztatónak mondhatóak. Ettől eltekintve amúgy minden olyan, mint a többi verziónál. Ahogy az várható volt, DS-en már kissé más a helyzet, legalábbis ami a prezentációt és az irányítást illeti. Nyilván kissé pixeles, de a gép teljesítményéhez mérve nagyon is korrekt, és a hangok is igen tetszetősek. Analóg kar híján sajnos a d-paddal kell irányítani, ami számomra kissé zavaró volt. A tartalom is kissé szűkre szabottabb, pl. hiányzik a „Be a Pro" mód, de amúgy semmiképpen sem mondanám tartalmatlannak, sőt éppen ellenkezőleg. Nyilván nem túl alkalmas a DS egy FIFA átiratra, de ahogy a mellékelt ábra mutatja, a feladat nem lehetetlen.

A 360-as és PS3-as verziókkal végre nem csak grafikailag, hanem tartalmilag is a topon van a FIFA sorozat, vagy legalábbis hozza azt a magas nívót, amit már eddig is megszokhattunk tőle. Ha így megy tovább, akár még a PES sorozattal vívott háború sincsen teljesen elveszítve, sőt szinte még semmi sem dőlt el, legalábbis nextgen fronton. A PS2-es verzió nem sokban változott, leszámítva néhány játékmódot, valamint természetesen az aktuális bőséges licenccsomagot. Utóbbi végre a nextgen verziókra is érvényes. Nagyszerű újgenerációs focival van dolgunk kérem, amely egyben online is kimagaslóan teljesít. Néhány opció talán még nem az igazi, említhetnénk pl. a még kissé hiányos „Be a Pro" módot, de úgy érzem jövőre az EA kiköszörüli a csorbát. Ellenben a játékmenet egyre jobb, olyan újítások, mint a Pro Skill trükközések is nagyban hozzájárulnak a remek hangulathoz, a FIFA sorozat talán végre kezdi megtalálni az arany középutat, vagy legalábbis a legjobb úton halad felé.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









FIFA 08

EA SPORTS / EA CANADA
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló (ds: jó)
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó (ps2, x360: kiváló)
hangulat:	kiváló

PS2	1 - 8 játékos (2 online), multitap, dpl II memóriakártya 8 mb (693 kb)
PS3	1-7 játékos (2-8 online), dd 5.1 , 16:9, 576p/720p
X360	1 - 4 játékos (2-8 online), 16:9, dd 5.1 , 480p/720p/1080i, mentés 6.26 mb
PSP	1 játékos, 2 online
NDS	1 játékos, 2- 4 online (1 kártyával „download play" esetén 2-en)

✔ fullos licenccsomag (végre nextgen konzolokon is), ps2-n és 360-on magyar kommentár, pro skill opció, kiváló online mód (főleg nextgen konzolokon)

X kidolgozatlan „be a pro" játékmód, még fejlődhetne a sorozat, de amúgy a legjobb úton halad

PS2	PS3	X360	PSP	NDS
8	8	8.5	8	7.5

hétfő-péntek: 9.00 - 16.00

TELEFONOS 06 70 365 0385 CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	16698	november
Assassin's Creed	ősz/tél	ősz/tél
Beowulf	ősz/tél	ősz/tél
Call of Duty 3	16998	kapható!
Call of Duty 4	ősz/tél	ősz/tél
Cars 2	ősz/tél	ősz/tél
Enemy Territory Quake Wars	ősz/tél	ősz/tél
FIFA 08	16998	kapható!
Fight Night Round 3	16998	kapható!
GTA IV. előrendelhető	16998	2008-ban!
Guitar Hero III	ősz/tél	ősz/tél
Half-Life 2 Orange B.	16998	november
Harry Potter A Főnix Rendje	16998	kapható!
Heavenly Sword	16998	kapható!
Madden 08	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	december
Nascar 08	16998	kapható!
NBA 08	16998	kapható!
Need For Speed Pro Street	16998	november
NHL 08	16998	kapható!
SEGA Rally	17999	kapható!
Skate	16998	kapható!
The Simpsons	16998	november
Unreal Tournament 3	16998	december
Warhawk Csak Online játszható alap/ Headset	8299/15999	kapható!
PS3 gép+Resistance+Motorstorm+2db Contr.	**limitált!**	**hitelre is!**

PS2 — PlayStation 2

Bee Movie (Mézengúzok)	ősz/tél	ősz/tél
Boogie	14999	november
Cars 2	ősz/tél	ősz/tél
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal ! -	14999	kapható!
Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus	10999	kapható!
Final Fantasy XII	11999	akciós
God Of War II	16998	kapható!
Guitar Hero III	ősz/tél	ősz/tél
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos ! -	14999	kapható!
Madden 08	14999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
Nascar 08	14999	kapható!
NBA LIVE 08	14999	kapható!
Need For Speed Pro Street	14999	november
NHL 08	14999	kapható!
Power Rangers	ősz/tél	ősz/tél
The Simpsons	14999	november
The Sims 2 Castaway	14999	október
Tiger Woods 08	14999	szeptember
Totally Spies	ősz/tél	ősz/tél
Vigyázz, kész, szörf	9998	kapható!
PS2 Gép+Memo Card+ 2db Dual Shock joy	**39990**	**hitelre is!**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

24 The Game Platinum *magyar felirattal*	5999	kapható!
Brothers in Arms Platinum	5999	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
Call of Duty 3 Platinum	7499	kapható!
Devil May Cry 2	5999	kapható!
Devil May Cry 3 Special Edition	6998	kapható!
Eyetoy Play Sports + kamera	9998	kapható!
Fifa Street 2 Platinum	6499	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto Liberty City Stories	7999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Platinum	6998	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Stories Platinum	5999	kapható!
Lego Star Wars II	7999	kapható!
Manhunt	6998	kapható!
Need for Speed Most Wanted Platinum	6499	kapható!
Onimusha 2	5999	kapható!
Pirates of The Carribbean 2	7999	kapható!
Rayman 10th Anniversary	6998	kapható!
Resident Evil 4 Platinum	6998	kapható!
Shadow of Colossus	5999	kapható!
Sims 2 Pets	6499	kapható!
Sims 2 Platinum	6499	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
Tourist Trophy	5999	kapható!

PSP

Call of Duty Roads to Victory	11999	kapható!
Burnout Dominator	11999	kapható!
Capcom Puzzle World	7999	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
Driver 1976	9998	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 06 Platinum	6499	kapható!
FIFA 08	11999	kapható!
Gangs of London	5999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	11999	kapható!
Heatseeker	8999	kapható!
Hot Brain	7499	kapható!
L'ecsó	12998	kapható!
LocoRoco	5999	kapható!
Madden NFL 08	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11999	november
NBA Live 08	11999	kapható!
Pirates of The Carribbean 3	11999	kapható!
PSP Film konvertáló program	3998	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13998	kapható!
The Sims 2 Castaway	11999	november
The Sims 2 Pets	6499	kapható!
Star Wars Battlefront 2 Platinum	8999	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	11999	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Simpsons	11999	november
Tiger Woods 08	11999	kapható!
PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható	**47999**	**hitelre is!**

Nintendo Wii

Call of Duty 3	14999	kapható!
Driver Parallel Lines	14999	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	kapható!
Madden NFL 08	14999	kapható!
Mario Party 8	13998	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13998	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	14999	november
Metroid Prime 3: Corruption	13999	okt-nov
NBA Live 08	14999	október
Need For Speed Carbon	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	14999	december
Pirates of The Carribbean 3	13998	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13999	december
Resident Evil : The Umbrella ..	13999	december
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	kapható!
Smartypans	14999	november
Spider-Man 3	14999	kapható!
Super Mario Galaxy	13999	november
Super Paper Mario	13999	kapható!
The Godfather Blackhand Edition	14999	kapható!
The Legend of Zelda : Twillight Princess	16998	kapható!
The Simpsons	14999	november
The Sims 2 Castaway	14999	október
The Sims 2 Pets	14999	kapható!
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Wing Island	9998	kapható!
Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék	**hitelre is!**	**kapható!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

www.576.hu

576 üzletek

• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Duna Plaza	06 1 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammut II	06 1 345 8076
• Pólus Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 049
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskemét Malom	06 76 328 119
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

DS/GBA — NINTENDO DS, GAME BOY ADVANCE

Anno 1701 DS	9998	kapható!
Bee Movie (Mézengúzok)	ősz/tél	ősz/tél
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Boogie	9998	november
Cars 2	ősz/tél	ősz/tél
Cocoto Racer	7499	október
Diddy Kong Racing	11999	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11999	október
FIFA 08	9998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA	9998/9998	kapható!
High School Musical	ősz/tél	ősz/tél
Hotel Dusk Room 215 DS	11999	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	ősz/tél	ősz/tél
Mario Party DS	11999	november
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11999	kapható!
Need For Speed Carbon DS/GBA	9998	kapható!
Need For Speed Pro Street	9998	november
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	9998	november
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Pony Friends	10499	kapható!
Power Rangers	ősz/tél	ősz/tél
Sim City DS	9998	kapható!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA	9998	kapható!
Super Mario 64 DS	11999	kapható!
Teenage Mutant N.T. DS / GBA	11999/8499	kapható!
The Simpsons	9998	november
The Sims 2 Castaway	9998	október
Totally Spies	ősz/tél	ősz/tél
Touchmaster	7499	kapható!
Zelda Phantom Hourglass	11999	október
DS Lite Gép 4 féle választható színben	**hitelre is!**	**kapható!**

XBOX 360

African Safari (Cabela's)	12999	kapható!
Army of Two	16998	november
Assassin's Creed	ősz/tél	ősz/tél
Beowulf	ősz/tél	ősz/tél
Bioshock	15999	kapható!
Bioshock Steel Case / fémdobozos /	16998	limitált!
Blazing Angels 2	16998	kapható!
Blue Dragon	16998	kapható!
Call of Duty 3	7499	kapható!
Call of Duty 4	ősz/tél	ősz/tél
Cars 2	ősz/tél	ősz/tél
Command & Conquer Tiberium Wars	16998	kapható!
Dead Rising	7999	kapható!
Enemy Territory Quake Wars	ősz/tél	ősz/tél
FIFA 08 -szinkronos!-	16998	kapható!
Fight Night Round 3	9998	kapható!
Forza 2 Motorsport - szinkronos !	16998	kapható!
Guitar Hero III	ősz/tél	ősz/tél
Half Life 2 Orange B.	16998	október
Halo 3	18999	kapható!
Halo 3 Collector's Edition/fémdob., Extr.	19999	kapható!
Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos!	16998	kapható!
Lego Star Wars : The complete Saga	ősz/tél	ősz/tél
Madden NFL 08	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	kapható!
Moto GP 07	16998	kapható!
Nascar 08	16998	kapható!
NBA Live 08	16998	szeptember
Need For Speed ProStreet	16998	november
NHL 08	16998	szeptember
Project Gotham Racing 4 - magyar felirattal!	17999	ősz
Skate	16998	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
The Transformers The Game	16998	kapható!
XBOX 360 Konzol Halo 3 Design /CSAK NÁLUNK!/	**hitelre is!**	**limitált!**
XBOX 360 Elite / 120 GB, HDMI csatlakozó, stb.	**hitelre is!**	**kapható!**

mert játszani jó



Ünnepelj velünk! októberben
15
éve játszunk...
Töltsd ki a www.576.hu oldalon található kérdőívünket, és most 15. évfordulónk alkalmából egyike lehetsz annak a 15 szerencsés játékosnak, aki 15 értékes vásárlási utalványt nyer!
Nyeremények:
1 x 50.000Ft-os vásárlási utalvány
14 x 5.000Ft-os vásárlási utalvány
klikkelj és nyerj!
www.576.hu
mertjátszanijó
AKCIÓ
FIFA 06 + Need For Speed Most Wanted PC 3.415.-
Command & Conquer The First Decade PC 3.415.-
Medal Of Honor Pacific Assault Director's Edition PC 1.815.-
FIFA Street PS2 2.515.-
God Of War PS2 2.915.-
NBA Street V3 PS2 2.515.-
Gyűrűk Ura II. Harc Középföldéért + Gyűrűk Ura II. Harc Középföldéért A Boszorkánykirály Felemelkedése PC 4.415.-
The Godfather Limited Edition PS2 2.515.-
Final Fantasy X-2 PS2 2.515.-
L. A. Rush PSP 1.815.-
Killzone Liberation PSP 2.915.-
Születésnapi akciónk érvényes 2007. 10. 20 -tól 2007. 10. 31 -ig, illetve a készlet erejéig!
További akciónkat keresd az 576 KByte üzleteinkben vagy a www. 576. hu oldalon!
576 KByte

FILGAIA, IMMÁR ÖTÖDSZÖR









A sok-sok JRPG sorozatból kevésnek vannak olyan markáns, semmihez sem hasonlítható, jellegzetes vonásai, mint a Wild Arms sorozatnak. Az elmúlt tíz évben (egészen meglepő, hogy az első rész '97-ben jött ki) a sorozat védjegyévé vált a western stílus, mely teljesen egyedi a JRPG vonalon. Nyugodtan mondhatjuk, hogy az elmúlt években töretlenül haladt a sorozat előre, ám ennek ellenére nekem személy szerint a legutóbbi rész mégsem jött be igazán. Társult hozzá néhány olyan, a játék alapjait érintő változás, melyet képtelen voltam megemészteni. Mindjárt ott volt, hogy az RPG vonaltól túlzott mértékben eltértek, elég sokat kellett mászkálni, ugrálni, azaz az ügyességi elemek dominanciája lépett fel. Emiatt az anyag már jobban emlékeztetett egy platformjátékra, melyet bőségesen ellátták RPG elemekkel. Nem is lett volna ezzel baj, ha nem Wild Arms a stuff címe, így viszont a változások idegenek voltak, hisz a sorozat eddigi múltjában nem ezt szoktuk meg – egy RPG-től nem platformos ugrálgatást várok. Úgy éreztem kisiklott a sorozat, ezért talán mondanom sem kell, hogy mennyire tartottam az ötödik résztől; féltem, hogy a platformos vonalat viszik tovább.

Szerencsére tévedtem. A **Wild Arms 5** visszatérés a sorozat alapjaihoz. A sok-sok ugrálós, platformjátékokra jellemző elemet majdnem teljesen kihagyták – na jó, maradt ebből valami, de ez még emészthető. Ez azonban még kevés lett volna, de tudták ezt a készítők is, akik remek érzékkel szedték össze az előző részek legjobb vonásait és préselték bele az anyagba. Ezzel sikerült elérniük azt a nagyon kellemes helyzetet, mely miatt nyugodtan mondhatom, hogy az ötödik részben benne van az utóbbi tíz év összes olyan pozitívuma, melyet a Wild Arms-tól elvárhatunk. Csalódás nem érheti a rajongót!

Kezdjük talán a történettel. Ahogy azt már megszokhattuk, ismét Filgaiát kell felfedeznünk. Itt meg is állhatunk egy pillanatra, mivel nem érdektelen kissé elidőzni Filgaia világának részletein. Fontos ugyanis, hogy mindegyik WA rész itt játszódik, ám tényleges történeti kapcsolat nincs köztük. Nem csak a világ, hanem több személy és ismerős név is felbukkan, ám a történet mindig önálló és független az előző részektől. Olyan ez, mint a Final Fantasy sorozat tagjainak többségénél: mindig vannak ismerős nevek, de tényleges kapcsolat nem áll fenn az epizódok között. Ami közös jellegzetesség a neveken túl – és itt jön a WA sorozatot leginkább összekötő elem –, hogy Filgaia mindig emlékeztet egy tipikus western helyszínre, annyi különbséggel, hogy technikailag azért jóval fejlettebb az egykori vadnyugatnál. Ezért aztán a sorozat igen közel áll a steampunk stílusához. Ez még talán az első résznél nem volt annyira érezhető (egy-két elemet leszámítva), ott inkább a fantasy elemek domináltak, bár a western hatás ott is megvolt. A steampunk később lett egyre inkább meghatározó, az utóbbi két rész esetében pedig kifejezetten látványos. A WA5-ben ezúttal még az eddigieknél is szürkébb a környezet és a western hatások is jobban érvényre jutottak – bár az is igaz, hogy talán a legweternesebb rész a harmadik lett szigorúan szubjektív szempontból.

Rátérve a történetre, a főhős egy 16 éves srác, aki a Dean névre hallgat, és legjobb barátnőjével Rebeccával egy csendes faluban éldegél. Dean kedvenc elfoglaltsága a kincskeresés, ezek közül is a misztikus gólemekért van oda. (A gólemek visszatérő óriásai a sorozatnak.) Egy napon titokzatos szerkezet zuhan alá az égből, mint utóbb kiderül egy gólem keze az, aki egy titokzatos lányt, Avrilt őriz. Róla azonban semmit sem tudnak meg hőseink, mivel a zuhanás miatt amnéziában szenved. Az egyetlen emléke a saját nevén kívül egy férfi, Johnny Appleseed neve. Dean és Rebecca elhatározza, hogy utána jár a lányt övező titoknak, ami már csak azért izgalmas, mert így végre felfedezhetik a világot, mely régi vágyuk volt. Arról még nem tudnak, hogy micsoda kalandokba keverednek, sőt Filgaia jövője is rajtuk fog múlni.

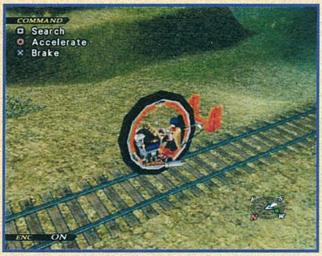
A sztori nekem nagyon bejött, mivel fordulatos volt, sok-sok izgalmat tartogatott! Ugyan vannak klisék meg előre kiszámítható dolgok, de az összkép mégis pozitív. A másik, hogy nagyon tetszettek a karakterek, főleg a gonosz oldalon. Erről annyit érdemes tudni, hogy Filgaián két faj él: az emberek és a nemes veruniak. Persze utóbbiak lenézik az embereket és erősebbek náluk. Egy ilyen veruni csapat lesz Deanék ellenfele, akik mindegyike nagyon komoly egyéniségekből áll. Ezzel kapcsolatban csak egy dolog sántított, nevezetesen – sajnos – túl sok a tipikus tizen- és huszonéves hős, mind a jó, mind a rossz oldalon. Nagyon furcsa, mivel kissé gyerekes hatást kelt… jobban kedvelem a realisztikus szereplőket, akik között kicsit egyenletesebben oszlanak meg a különböző korosztályok képviselői. Persze nem lepett meg a dolog, mivel évek alatt megszoktam már, hogy a JRPG-k főhőseink életkora általában a vásárlói célközönséggel azonos. Érthető, hisz főszereplők esetén könnyebb magunkat beleélni a helyzetükbe, ha hozzánk hasonló korosztályúak. Ez korábban nem zavart, de mostanában mintha egyre fiatalabb karakterek szerepelnek, nem csak a fő-, de a mellékszerepekben is. Miután azonban ezzel megbarátkoztam, a történet kellemes órákat szerzett, csakúgy, mint a harci rendszer. Ez utóbbit a negyedik részből hozták át, ami azért nagyon jó, mert minden kritika ellenére



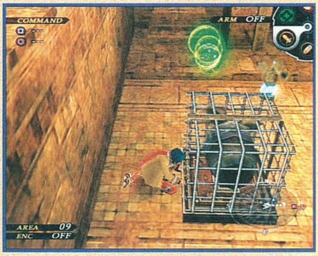












a harc volt a negyedik epizódnak a legjobb és legötletesebb része. A szisztéma neve HEX, ami találó kifejezés. A csatáknál a terep nyolcszög alakú tappancsokra van felosztva. Ezeken tudunk mozogni az embereinkkel. Általában a tappancsokból nincs sok, olyan 6-8 darab szokott lenni. Azt, hogy mikor ki jön a képernyő felső részén láthatjuk, kb. úgy mint a FFX-ben. A csaták alatt általában egyet léphetünk, egyet pedig támadhatunk vagy tárgyat használhatunk, esetleg varázsolni is lehet. A lényeg, hogyha egy négyzeten több ellenfél tartózkodik, akkor a támadásunk mindegyiket fogja érni, de természetesen ez ránk is érvényes. (Sőt nemcsak a támadásokra, de a gyógyításokra is.) Nagyon fontos, hogy a sima négyzeteken kívül lesznek színesek, melyek óriási jelentőségűek. Ezek speckókkal ruházzák fel a rajtuk tartózkodókat, nagyobbat támadhatunk, esetleg messzebbre, vagy épp jobbak lesznek a mágiák. Figyelni kell arra, hogy ezeket a stratégiailag fontos helyeket azonnal szerezzük meg, mert ezen múlhat a siker. Ugyanis ha egy helyet elfoglalunk, oda már az ellenfél nem léphet, de ez fordítva is igaz. Saját embereinkből azonban több is állhat egy helyen, mint ahogy ellenfélből is. Emlékszem egyszer egy boss-nál nem foglaltam el egy ilyen kulcsfontosságú pozíciót, ellenben a szörny megtette ezt, aztán csak pislogtam, mikor egy varázslattal az egész full HP-s csapatomat likvidálta. Nem elhanyagolható továbbá, hogy mindegyik emberünk valamilyen lőfegyverrel fog harcolni, melynek előnye, hogy távolra is lehet támadni, hátránya, hogy egy idő után kifogy belőle a golyó. Ilyenkor ezt újra kell tölteni. Ehhez védekeznünk kell, ami időveszteséggel jár, mivel egy körig is eltarthat, így bele kell számítani a csatába. A győzelemhez elengedhetetlenek a különböző fejlesztések, melyekhez a kulcs a tárgyakban rejlik. Hogy egy példát mondjak: varázslatokat is ezek felhelyezésével tudunk szerezni, ezekből természetesen lesz majd egy pár a játék során. Természetesen fegyvereinket (ARM) is tudjuk tuningolni méghozzá a mentőhelyeknél, megszerzett fejlesztő pontokkal. A mentésen és a erősítésen kívül tanácsokat is kérhetünk, ha elakadtunk volna történetben. Visszatérve azonban a harcokra, talán jól látszik, hogy nem kevés stratégia kell hozzájuk. Nem lehet eszetlenül mozogni, mindig meg kell nézni, mikor hova lépünk, hogy tudjuk hova támadjunk, védekezzünk, stb. Kimért, megfontolt mozdulatok, gyakran ezen múlik a siker. Nekem ez nagyon bejött, mert általában még a random harcokban is volt kihívás, nem beszélve a főnökökről, ahol külön egyedi játékrácson küzdhetünk, azaz mindig rá kell jönnünk, merre érdemes elindulni.

Apropó elindulás! Erről jut eszembe, a sorozat híres volt a felfedezendő labirintusokról és a megoldandó elmés logikai feladatokról. Ez most újra visszaköszön, annyi a különbség, hogy talán kicsit könnyítettek a programon ezen a téren. A hardcore rajongók talán ennek nem fognak felhőtlenül örülni, de nekem tetszett, hogy fokozatosabban nehezednek a labirintusok. Nincs olyan érzésem, hogy már az elején szívatni akarna a játék, az idegesítő logikai elemből is kevesebb van. A kihívás azonban nem csökkent, sőt szerintem a feladatok most is elgondolkodtatóak, a 100%-os felfedezéshez sokat kell mászkálni. Ezzel kapcsolatban remek ötlet volt, hogy a labirintusokban a véletlenszerű harcokat ki lehet kapcsolni. (Az más kérdés, hogy érdemes-e a fejlődés miatt.) Ehhez meg kell találni a az úgynevezett Sol Nigers nevű szobrocskát, mely sokszor leágazásoknál, rejtett szobákban, esetleg egy-egy labirintus újralátogatásánál tűnik fel. Mikor odamegyünk hozzá és megvizsgáljuk, meg kell küzdeni egy szörnnyel, majd győzelem után az R2-vel lehet ki- vagy bekapcsolni a további harcokat. Érdekes még a térkép szerepe, mely leginkább a Dragon Quest VIII-ra emlékeztet, már ami a mozgásszabadságot illeti. Nem lehet olyan kötetlenül mászkálni rajta, de azért még így is nagy a szabadságunk más JRPG-khez képest. Itt a Négyzet lenyomásával kereshetünk kincseket vagy rejtett tárgyakat.

A térképről jut eszembe, hogy a máskor remekül teljesítő grafikai motor itt nincs a helyzet magaslatán. Olyan érzésem volt, hogy a framerate igencsak alul teljesít, nem beszélve arról, hogy a háttér ködösebb a kelleténél. Pedig a városok és labirintusok szépek. Igényesek a karakterek, a desing maradt a megszokott westernes hangulatú. Összességében grafikailag tehát van ugyan ennél jobb JRPG is PS2-re, de az apróbb hibákat leszámítva én elégedett voltam vele. Csakúgy, mint a zenékkel, mely szintén a WA védjegyévé vált az évek alatt. A westernes, Ennio Morricone stílusára hajazó muzsikák szerencsére megmaradtak. Komolyan, néha már ezért érdemes berakni az anyagot és nyomni vele néhány percet. Hangulatteremtő erejük erősem befolyásoló hatású pozitív értelemben.

Mit is mondhatnék így zárásképpen a WA5-ről? Én nagyon elégedet voltam ezzel az új résszel. Bejött, mert jó volt a sztori, király a zene és még a harcokat is élveztem. Nem azt mondom, hogy ez a legjobb rész a sorozatban, de egy tisztességesen megcsinált játék, ami jó pár órára leköthet. Érdemes tehát megszerezni a rajongókon túl azoknak is, akik még nem pórbálozták a sorozattal, de szeretik a JRPG-ket.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem nem szabadna engedni, hogy tizenéves kislányok szűk farmershortban, hozzá westerncsizmában menjenek felfedezőútra meg szörnyeket ölni. Egyrészről éjszaka könnyen felfázhatnak, másrészről lejöhet a térdükről a bőr, amikor… véletlen elesnek. Komolyra fordítva a szót, nekem jobban tetszett volna ez a game cell-shaded technikával, a fütyürészős westernszámtól viszont becsináltam, az rohadt jó!



WILD ARMS 5

XSEED GAMES / MEDIA VISON
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

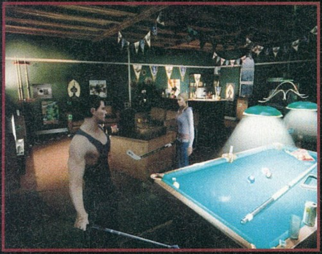
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ kellemes, minőségi anyag
X apróbb grafikai hibákkal

8 pont

HORROR A FELSŐOKTATÁSBAN





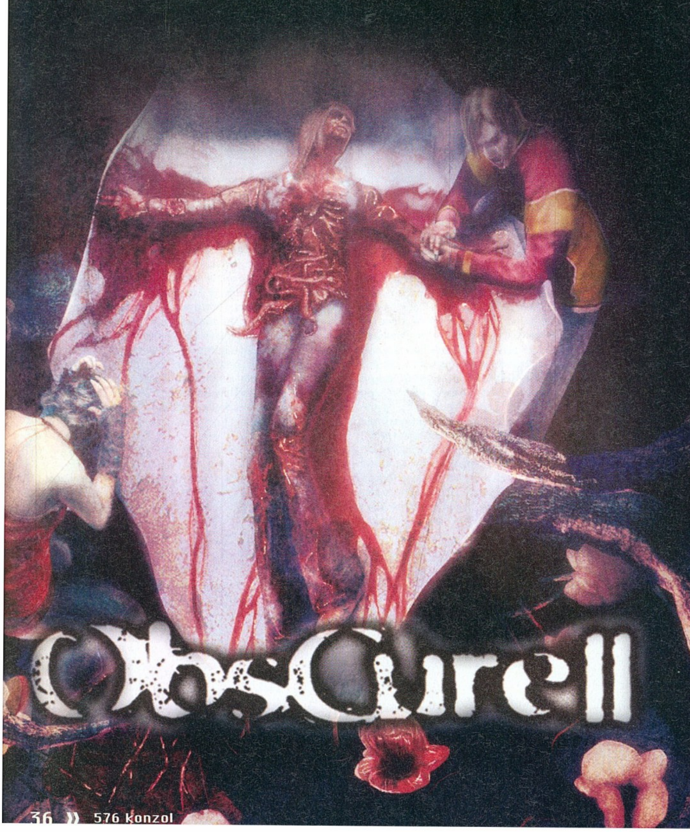


Európában kis híján kereken három évvel ezelőtt jelent meg a „tinihorror" kategóriáját többé-kevésbé ismertté tevő Obscure, mely a túlélő-horror stílus rajongóinak táborában hívőkre talált, viszont az összkép és az azzal összefüggő eladások alapján sajnos nem lett mérföldkő a műfaj történetében. Ebben bizonyára az is szerepet játszott, hogy az új utakat teremtő, forradalmi Resident Evil 4 után nem sokkal került kiadásra. A francia fejlesztő *Hydravision* ennek ellenére nem riadt vissza a folytatás elkészítésétől – szerencsére. Legalábbis szerintem, akinek élvezetes órákat okozott az első részben a gyerkőcök terelgetése, az egymást segítő, kooperatív játékmód – mely jóval inkább fókuszba került, mint a klasszikus szörny- és / vagy zombihentelés –, valamint a minden, magára valamit is adó horrorjáték szerves részét képező rejtvényfejtés.

A folytatás természetesen megtartotta ezeket az erősségeket. Az **Obscure II** (az USÁ-ban Obscure: The Aftermath címen bontogatja szárnyait) szeptember elején jelent meg PlayStation 2-re, Wii-re és PC-re, az ábrázolt események tekintetében két évvel később véve fel az elhagyott szálat. A Leafmore Középiskolában történt szörnyűségeket – a suli igazgatója kísérleteinek hála a tanulóifjúság nagy része mutánssá vált – túlélő hőseink most már a partidrogok hedonisztikus élvezetének és a meglehetősen szabatos nemi életnek teret adó Fallcreek Egyetemre járnak, és úgy-ahogy sikerült visszatérniük a normális életbe. A játék első akkordjaként egy hímnemű karakter és annak barátnője irányítását kapjuk meg. A srác szobájából indulunk, ahol tárgyakat vizsgálhatunk meg és megjegyzéseket hallhatunk a harcedzett ágy történetére vonatkozóan. Ezt követően a kollégium folyosóin bóklászva és a humoros feliratokat olvasgatva eljutunk egy buliba, ahol egy titokzatos, részben afrodiziákumként ható növény leveleiből készült teának hála hőseink – név szerint Corey és Mei – eszméletüket vesztik, majd borzalmas rémálom veszi kezdetét.

A különös virág a szexuális vágyat növeli, ám a kezelőorvostól és gyógyszerésztől megtudhatja az érdeklő, hogy esetleges mellékhatásaként a növény szörnyeteggé változtatja a jóhiszemű diákot. A vagdalkozásba természetesen rögtön a játék legelején belekóstolhatunk, egy baseball ütő és egy sörétes puska személyében (melyek ugye a két irányított karakternél vannak.) Később sok és változatos fegyvert fogunk találni, sőt lesznek különlegességek is – mint például az elektromos áramot kilövő puska, nyílpuska, sőt rakétavető –, melyeket egy három kulccsal nyitható nagy ládából tudunk kivenni. A kulcsokat az adott helyszín elrejtett pontjain kell megtalálnunk. A harcrendszer meglehetősen kézre áll: az R1-gyel fogjuk be az ellenfelet és az R2-vel lövünk, vagy lőszert nem igénylő fegyverek esetén csapkodunk. Utóbbiaknál (baseball- és golfütő) jó tudni, hogy sűrűn érdemes nyomogatni az R2-őt a harc hevében, egyébként viszonylag könnyű elhalálozni. A bal analóg kar segítségével manuálisan is befoghatjuk ellenfeleinket, bár természetesen az automatikus célzó rendszer mindig rendelkezésünkre áll. A fegyvereinket – továbbá egyéb tárgyainkat és a feljegyzéseket – a SELECT gombbal előhívható leltárban rendezgethetjük. Egy-egy karakternél egyidejűleg négy fegyver lehet, amelyeket a játék során a d-pad gombjaival tudjuk váltogatni. A társunk kezébe az átlagosan nem túl veszélyes részeken ne adjunk lőfegyvert, mert az ütőkkel szemben mindig ezeket részesítik előnyben, és viszonylag könnyen legyőzhető ellenfelekre pazarolják az értékesebb muníciót.

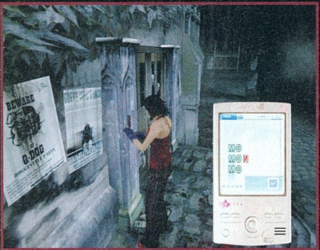
Az Obscure II során összesen kilenc karakterrel lesz dolgunk, akik közül hatot fogunk tudni irányítani. Az első részhez hasonlóan most is mindannyiuk rendelkezik egy-egy, csak rá jellemző különleges képességgel: így például Corey Wilde remek akrobata, Mei Wang a kódolt zárakat tudja kinyitni és mellesleg

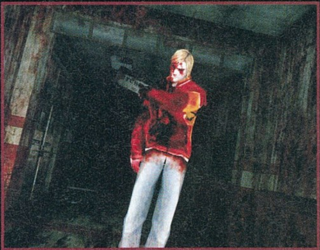














hacker, Amy Brookes a rejtvényekben jó, Stan Jones pedig a kulcsot igénylő zárakat képes feltörni. A hímnemű karakterek általában erősek vagy jól mozognak, a nők pedig az eszüket használják, így az ezt a két képességet kombináló helyszíneken a két szereplő egymást segítve jut keresztül; a köztük való váltogatás az R2 gombbal történik. Például az egyik helyszínen gőzcsapokat kell tekergetnünk az egyik karakterrel, hogy a másik átjutva és felmászva elzárja a fővezetéket, így téve szabaddá az utat mindkettejük számára. Máskor az erőcsávó, Sven (nem Tüdő! :) magas dobozok tologatásával biztosít hidakat – a férfi Lara Croft – Corey számára, aki a magasban ugrálva-lengve halad át a termen. Ha egy adott akadályhoz érkezünk, az irányított karakter mindig elmondja, ki tudná ezt a feladatot megoldani, a dolgok ezen részén tehát nem kell agyalnunk. A játék bizonyos pontjain – pihenőszoba-szerűségekben – embereink összeterelődnek, ilyenkor általában ki kell választanunk, melyikükkel tudjuk áthidalni a soron következő nehézséget. A mentés egyébként a nagy, sötét színű virágoknál történik – arra az esetre jegyeztem ezt meg, ha hozzám hasonlóan mások is vannak olyan vaksik, hogy ez ne tűnjön fel viszonylag hamar –, a mentési pontok meglehetősen sűrűn és egyenletesen vannak elosztva, habár egy növénynél csak egyszer menthetünk.

Egyszerre két szereplőt terelhetünk egyjátékos módban, de természetesen most is lehetőség van a második játékos becsatlakozására, mely a másik kontrolleren a START gomb megnyomásával történhet. A két (sőt tulajdonképpen mind a hat) irányított karakter forrásai közösek, a korábban már emlegetett leltáron túl az életerő tárgyakat és a továbbjutáshoz szükséges objektumokat a játék képernyőn – a Metal Gear Solidból ismert módon – tudjuk kiválasztani és használni; ez kényelmes és jól használható lenne, ha a játék készítői raktak volna alá szünetet, mert így a harc hevében olykor nehéz időben segíteni magunkon egy elsősegély csomaggal. A szereplők gyógyítása egyébként még energiaitallal és bizarr módon – a Primalben volt hasonló – az elpusztított szörnyek maradványaiból kiszívott szérummal történik. A kétjátékos módnál maradva az első részt gyakran elmarasztalták azért, mert a kettőnk által irányított karaktereknek ugyanabban a helyiségben kellett maradnunk. Nos, az Obscure II orvosolta a problémát úgy, hogy kedvünkre randalírozhatunk fel s alá, de az egyik játékos a kamerát mozgatja, így a rejtvények megoldása könnyebb és gyorsabb lehet, továbbá a harcot is segíti, hiszen a kamera sokszor meglehetősen borzalmasan teszi a dolgát. Tehát ez az opció mindenképpen új élményforrást jelenthet, aki teheti, próbálja ki.

A játékmenet jellemzői között külön fejezetet érdemelnek a rejtvények és a minijátékok, melyek nekem nagyon tetszettek. A horror műfaj szép hagyományainak megfelelően egyikből sem lesz hiány – ha a megoldásukhoz nem is kell két-három oldalt teleírni-rajzolni, mint a Silent Hill esetén. Vannak köztük könnyebbek és nehezebbek; az egyszerűbbek általában néhány alaptípusra korlátozódnak, az adott karakter képességeinek megfelelően. Így Amy általában kirakós puzzle-ket old meg, Meinek híres emberek neveit kitalálva kell a zárakat kinyitnia, Shannon a sötét aurát képes elnyelni egy gombnyomkodós feladat formájában, Corey tolvajkulcsos működése is külön minijáték formájában valósul meg. A bonyolultabb rejtvények igényelnek némi fejtörést, és általában mindig van a közelben egy (vagy több) olyan tárgy és jegyzet, amely szükséges a megoldáshoz. Több helyszín önmaga is rejtvényként szolgál, hiszen ilyenkor az a feladatunk, hogy kitaláljuk, a két szereplőnkkel hogyan jussunk át rajta. Egyes mozdulatok gombnyomkodással valósulnak meg, így például a magas helyre való felmászás és oda a társunk felhúzása a Kör szapora nyomkodásával történik, ezzel olyan érzést keltve, mintha a karakterrel együtt mi magunk is komolyabb erőfeszítést tennénk. Vagyis a játék ezen oldala szintén sokat ad a sima megyek-és-arcbalövök-mindenkit alaphoz.

A grafikát tekintve az Obscure II – nem túl meglepő módon – jobban néz ki, mint az elődje, főleg az igen hatásos és hangulatteremtő fényeffektusoknak köszönhetően. A fiúk-lányok a sötétebb helyszíneken zseblámpákkal világítanak, melyek hozzájárulnak a remek vizuális megvalósításhoz. A helyszínek alapvetően sötétek és szemcsések, ám az épületek belsejében az ablakon beáramló fény még atmoszférikusabbá teszi az adott helyiséget. Az összképet sajnos mégis rontja a gyakran rendetlenkedő kamera, melynek következményeképpen olykor nem látjuk, merre tartunk éppen, vagy harcnál eltűnik az ellenfelünk. Néhol enyhe rángatást is tapasztaltam. A bejárható lokációk a túlélő horrorjátékokban megszokott sémáknak megfelelőek: iskola, kórház, kísérteties erdő, elhagyatott, omladozó házak, temető, sőt éjjeli csónakázás a tavon. A szinkron „C" kategóriás, habár mind a hat szereplőnek teljes dialógusok készültek, a zenével viszont elégedett vagyok, csakúgy, mint a számos átvezető jelenettel. A sztori nem bővelkedik különösebben drámai fordulatokban, inkább klisékben, de összességében élvezhető, illetve még fontosabb, hogy a játékidő általa a korábbi hét óráról tizenötre nőtt, amely szavatosságot a feljebb emlegetett kétjátékos móka is növelheti.

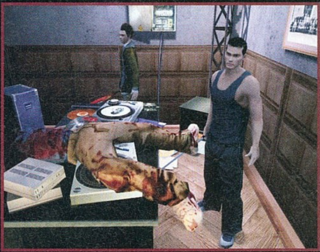
Összességében az Obscure II láthatóan főleg az első felvonás híveinek szeretne a kedvére tenni, és erősségeinek hangsúlyozása mindenképpen többet nyom a latban, mint a gyengeségei. Az alapvetés szinte tökéletesen megegyezik a nyitó epizóddal, nem látni túl sok újdonságot, míg a játékmenet és a helyszínek nagyon hasonlítanak elsősorban a Resident Evil 4-re, valamint a sorozat klasszikus részeire, nemkülönben a Silent Hillre. Másrészt viszont élvezetes órákat, ötletesen megszerkesztett rejtvényeket és jól kitalált kétjátékos móduszt kínál. Mindez esetlegesen nem lesz elég ahhoz, hogy az Obscure II a műfaj élvonalába emelje a – most már nevezhetjük így – sorozatot, ám ha szeretted az első részt, a folytatást nyugodtan beszerezheted, ha pedig survival horror szimpatizáns vagy, akkor egy próbát biztosan meg fog érni.

Petúnia
petunia@tombraider.hu









MARTIN BELESZÓL!

Nem topkategóriás horrorjáték, de a kínálat jelenlegi gyengeségét és a műfaj rajongóinak nagy számát ismerve mindenképpen beszerzendő darab. A Silent Hill 5 jelen állás szerint nem érkezik majd PS2-re, úgyhogy abból kell dolgozni, ami van – ne felejtsük el, hogy hiába érkeztek meg a next-gen masinák, a gamerek nagy része pedig még mindig nem váltott, és a meglévő gépére keres új játékokat.



OBSCURE II

PLAYLOGIC / HYDRAVISION ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

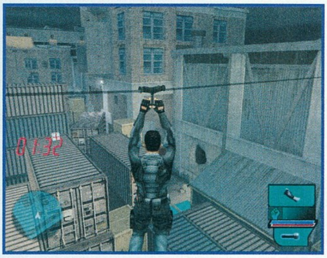
1-2 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb

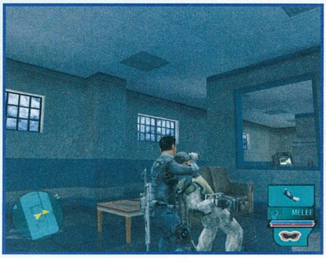
✔ maga a folytatás ténye
X viszont kevés az újítás

7.5 pont

PILL, LEZAVAROM A SYPHONT... 5 PERC











Mikor megtudtam, hogy e hónapban egy, azaz EGY játék tesztelésének a jogát bízza rám Martin, majd kiugrottam a bőrömből örömömben, hát még mikor hazalibbenve az aktuális tesztanyaggal rájöttem, hogy a céges tesztverziót sehogy se fogja lejátszani a nálam lévő PS2. A sztorizgatós résztől most mindenkit megkímélek, a lényeg, hogy hosszas utánajárás után végül egy ismerőstől sikerült kerítenem egy jobbfajta gépet, amiről meg otthon derült ki, hogy egy Slim modell (úgy becsomagolta, hogy azt se láttam mit viszek haza), én meg előrelátóan csak a gépet kértem el, úgyhogy most már csak elindítani nem bírtam. Gondoltam, nem fúrok rá lyukat, csak hogy megfeleljen a szabvány csatlakozóaljnak, inkább elmentem, és vettem egy változtatható feszültségű adaptert, mert azt mondták, azzal működni fog. Nos, nem működik! – árulom el arra az esetre, ha épp nektek is szükségetek lenne rá valamikor. Így sajnos az a csúnya helyzet állt elő, hogy mindössze pár kép, meg némi netes fordítgatás alapján kellett megírnom a tesztet. Bocsi.

A Syphon Filter sorozat sokáig nem hallatott magáról, egészen a tavalyi PSP-s Dark Mirror megjelenéséig, melyet kritikusok és játékosok mindenfelé egyaránt ünnepeltek, mert egy párját ritkítóan jól sikerült cucc lett, szinte revolúciószámba menő, kézikonzolon odáig soha nem látott grafikával és játékmenettel. Ha most a főcímre pillantotok, gondolom máris leesett: itt most ugyanarról a programról van szó, egészen pontosan a PS2-es portjáról.

MARTIN BELESZÓL!

Nem értem mit vagy kiakadva, az 576 Konzolban mindig is internetről fordított tesztek voltak...

SYPHON FILTER TURBO HYPER SNIPING

Minekután már tavaly lecövekelve bámultam a Dark Mirrort, így most a Story Mode elindítása után az intro alatt enyhe deja-vu fogott el (arra mondjuk nem emlékszem, hogy a szinkron csúszott volna). A játékkal kapcsolatban egyébként is iszonyú flashbackeim voltak, főleg az első két küldetésben. Gondolom az alaszkai havas helyszín, az őrök „símaszkos" fizimiskája, vagy a szellőzőben való osonás nem csak bennem idéz elő kellemes emlékeket (igen, szerettük a Metálgírt, plusz két pont).

Szóval nekem már a PSP verzió is bejövős volt, és most a PS2-essel is elég jól elvoltam. A Dark Mirror ugyanis szerintem az a játék, ahol nagyjából kezdődnie kéne az átlag akciójátékoknak. Nem csinálunk semmi olyat, ami nem láttunk volna az elmúlt tíz évben, de a feladatok ritmusa az egészet élvezetessé teszi. Túszmentés, bombák deaktiválása, gépágyúról való lövöldözés, termáloptika, éjjellátó, és egy rakat fegyver. A Syphonra jellemző széles arzenál ezúttal is megtalálható, és remekül lehet taktikázni velük, hogy a hangtompítót vagy a snipert mikor használod, vagy hogy a gépfegyver automatikáját milyenre állítod.

A fedezékbebújás szerintem jobban működik, mint az egyébként általam nagyra tartott Ghost Recon Advanced Warfighterben, és azt is jó dolognak tartom, hogy a távcsöves puska nem zoomol ki, ha arrébb mozdulok. Az L2-vel szinte bárhol a falnak tudod vetni a hátadat, és az analógokkal elég pontosan be tudod célozni az ellent, ráadásul mindez jól is néz ki. A fegyverekkel és főként a lőszerrel való taktikázás ilyenkor jön elő, mert nem mindegy, hogy sniperrel vagy Uzival kell közelharcot vívnod, hozzátéve, hogy Normal fokozaton szinte nem létező ellenállásba ütközöl, így a taktikázásnak inkább szórakoztató jellege van, mintsem vérkomoly.

A mesterséges intelligencia elég felemás. Van, hogy lelősz valakit, és a mellette lévő társa föl sem ocsúdik, máskor meg egy apró neszre csatasorba szerveződnek. Egy pont mínusz. A TV-t lehet ki-be kapcsolgatni, az üdítőautomatából viszont nem lehet inni. Fél pont le. Ha kirúgod az ajtót, az zajjal jár, tehát észrevesznek, ez jó. A találatoknak van „mélysége", azaz más távolságból leadott lövésnek más a hatóereje, ez is jó. A terep nem szétlőhető, még kis mértékben sem, amit nem is vártam, de most már te se várd (ez nem jó). A Négyzettel a pár misszióban közreműködő társaidnak adsz utasításokat, és ez kivételesen jól működik, ugyanis rosszul vagyok az ilyen játékokba betett, rendre rosszul működő külső személy irányítgatástól. Itt ha azt mondod, bújjon fedezékbe, megteszi, ha tiszta a terep, megindul. Egy pont oda. Most mennyiről is indultam?

A könnyedségre tehát nem lehet panasz. Gyakorlottabb játékosok éppen ezért ne is nagyon fontolgassák a beszerzését, mivel a kihívás gyk. nem létező fogalom (Normalon). Öt méterenként checkpoint, minden elesett katona után felvehető fegyver, minden sarkon életerő vagy golyóálló mellény. A hét fejezet egy-két nap alatt simán, minden megerőltetés nélkül letolható. A játékban szinte lehetetlen elakadni, de még meghalni is művészet, kiváltképp mikor a csajt irányítjuk, olyan mintha sérthetetlenek lennénk.

PSP-N JOBB

A pályák elég jól megtervezettek, és az összhatás is kellemes, de az ismétlődő pályaelemeken és a szegényes terepen azért látszik, hogy handheldre szabták. A figurák mozgása is hagy kívánnivalót maga után, és egyes animációk, mint az ütés vagy a robbanások is elég viccesen néznek ki.

Igazából nem tudom eldönteni, hogy a mostani, egyre mostohább PS2-es kínálatban az anyag kiugrónak számít vagy sem, egyáltalán jó ötlet volt a portolás, vagy sem. Egy biztos, aki most akar valami friss akciójátékot PS2-re, az vegye számításba a Syphon Filter: Dark Mirrort is.

kobe

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

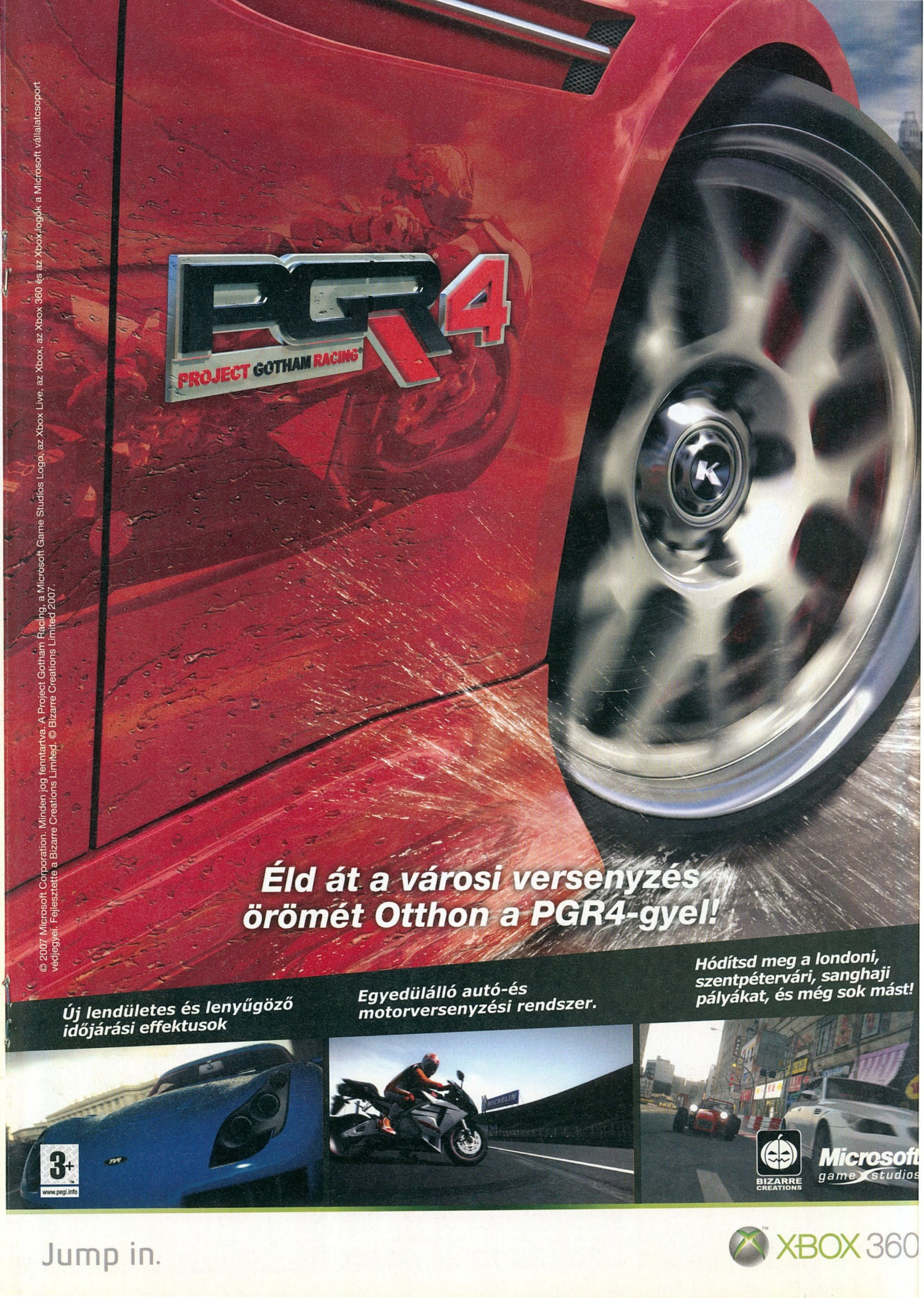
SONY
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ élvezetes, hangulatos
X psp-minőség, rövid, multi?

7.5 pont



PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
Éld át a városi versenyzés örömét Otthon a PGR4-gyel!
Új lendületes és lenyűgöző időjárási effektusok
Egyedülálló autó-és motorversenyzési rendszer.
Hódítsd meg a londoni, szentpétervári, sanghaji pályákat, és még sok mást!
3+
www.pegi.info
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360
© 2007 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. A Project Gotham Racing, a Microsoft Game Studios Logo, az Xbox Live, az Xbox, az Xbox 360 és az Xbox logók a Microsoft vállalatcsoport védjegyei. Fejlesztette a Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2007.

A BENNÜNK LAKÓ GONOSZ







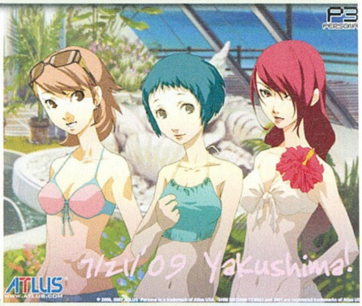
A Shin Megami Tensei szériában talán a Persona sorozat okozta a legnagyobb botrányokat, hisz húzós jeleneteivel, erőszakosságával gyakran felhívta magára a rendkívül érzékeny nyugati sajtó figyelmét. Mikor a **Persona 3** bemutatkozott, azzal a hatásvadász jelenettel kavarta fel az állóvizet, hogy az iskoláskorú szereplők magukat fejbe lőve idézik meg segítő démonjaikat. Lett is nagy felzúdulás a dologból, a média ettől volt hangos, ami után, még aki addig nem ismerte a sorozatot, az is tudomást szerzett róla, sőt felfigyelt rá. (Erre mondják, hogy *ügyes.*) Az Atlus gyorsan ki is jelentette, hogy nem lesz cenzúra a programban, csak hogy továbbra is fenntartsa az érdeklődést. Nem ez volt azonban az első eset, hogy ez a sorozat felhívta magára a figyelmet.

Persona sorozatnak. Ez úgy lehetséges, hogy az első rész után a Persona 2-nek két epizódja is készült. Az első az Innocent Sin csak Japánban jött ki. Egyes rossz ízű pletykák szerint azért nem lett belőle angol verzió, mert az Atlus nem merte vállalni a botrányt, melyet a program okozott volna. Tegyük hozzá, lehet nem is pletyka ez, hisz volt benne néhány dolog, melyet a nyugati ízlés semmiképpen nem vett volna be könnyedén. Az még hagyján, hogy a játék színhelyéül szolgáló iskolában a tanulók brutális kegyetlenséggel ölték meg az egyik tanárukat, ezen még talán túl lehetett volna lépni. De a történet vége kifejtetten erősre sikeredett, ugyanis a feltámasztott Adolf Hitler náci csapatai élén igázta le a helyszínül szolgáló várost – ezt már nehezen nyelték volna be az amerikai cenzorok, mivel például horogkereszt játékban nem is szerepelhet. (Zárójelben jegyezném meg, hogy a nácik egyes – nem biztos, hogy hiteles – vélemények szerint foglalkoztak okkultizmussal, tehát nem véletlen, hogy ez bekerült a Personába is, melynek központjában a fekete mágia áll). Ehhez képest a második epizód a Persona 2-ből az Eternal Punishment címen futott, és talán kicsit lightosabbra sikerült. A hangsúly a „kicsit" szón van, mert engem szimplán sokkolt így is. Néhány hónappal játszódott az első epizód után, egy alternatív világban, melyben az Innocent Sin eseményei nem történtek meg (az egyik szereplő emlékezett csak korábbi történésekre). A sztori egy nyomozással indult, melyben egy brutális kegyetlenségű sorozatgyilkost üldöznek, akinek papírzacskó volt a fején – tipikus, nem is értem a japánok miért szeretik ezt a figurát annyira. Bár nem voltak olyan meghökkentő jelenetek, mint az előző részben, a program azért bővelkedett horror és misztikus elemekben, melyek miatt számomra mai napig a legjobb része a SMT világnak. Nagyon kíváncsi voltam hogyan tudják folytatni a sorozatot, voltak ugyanis félelmeim, melynek egy része beigazolódott.

Mindjárt az első, hogy a fergeteges desinger, Kazuma Kaneko helyett Shigenori Soejima tervezte a karaktereket. Ő nem kívánta utánozni Kaneko stílusát, van neki sajátja is, ha valaki játszott a Stella Deus-szal akkor az láthatta. A két művész között alapvető különbség figyelhető meg. Kaneko rajzai markánsabbak és sokkal sötétebb árnyalatúak, valahogy átjön rajtuk az az agresszív és depresszív hangulat, mely az SMT világából és történeteiből sugároz. Ehhez képest Soejima valamivel világosabb és lágyabb színekkel dolgozik, így a Persona 3 színvilága erősen eltér mondjuk az eddigi részekétől. Felvetődik a kérdés, hogy ez jó vagy rossz-e? Nos, a dolog több mint esztétikai kérdés, mivel egy játékra sem jellemző ennyire, hogy a design kihasson a hangulatra, az SMT sikere pedig nem kis részben ezen múlott. Ha így nézzük Kaneko valahogy erősebb, maradandóbb hatást tudott elérni, sokkal egyedibb stílusa miatt. Nem rosszak Soejima karakterei sem, de mégis visszalépésnek érzem, hogy rábízták a játékot. Egyszerűen nem tudott olyan hangulatot teremteni, mint elődje. Sokkal könnyebben emészthető a képi világ, ezáltal talán populárisabb is – valószínű direkt választották Soejimát, mivel így szélesebb közönség felé akartak nyitni. Jól megfigyelhető ez például a karakterek öltözetén. Kaneko-nál kissé rideg és szürke (nem szó szerint), ám teljesen egyediek voltak a ruhák, míg Soejima karakterei színesebbek, talán elsőre sziruposabbak, így kevésbé keltenek ijesztő horror hatást. Kaneko egyes rajzai még hosszútávon is vonzódással vegyes undort váltottak ki az emberből, míg Soejima figurái inkább átlagosak. Ennek ellenére – hangsúlyozom – egyáltalán nem rosszak, csak azért kell néhány óra, mire megszokja az ember ezt a drasztikus váltást.







A Shin Megami Tensei szérián belül ugyanis a Persona különleges helyet foglal el. Aki ismeri az SMT sorozat misztikus okkultizmusát, az tudja, hogy például az alap SMT sorozatban, melynek része volt pld. a Nocturne (Európában Lucifer's Call) a misztikus, míg a Digital Devil Sagában inkább a sci-fi elemek domináltak. Ezzel szemben a Persona sorozat tökéletesen megtalálta az egyensúlyt ezek között. Eddig valamennyi részben egy olyan környezetet ismerhettünk meg, mely szinte minden porcikájában emlékeztet a mi világunkra (nagyjából a '70-es évekre), ám technikailag fejlettebb annál. A legfontosabb része a programnak a misztikum, mely mindig mélyen a felszín alatt rejtőzött, fokozva ezzel a már egyébként is erős horrorisztikus hatást. Ezért aztán a game világa sokkal közelebb állt az játékoshoz, könnyebben beleélhettük magunkat a sztoriba. A fergeteges történthez hozzájárult Kazuma Kaneko utánozhatatlan szürrealista rajzstílusa, mely megadta a játék sava-borsát, fokozva a borzongató élményt. Kíváncsi voltam, hogy a harmadik résszel, mely immár negyedik darabja a trilógiának, vajon tartani tudják-e ezt a vonalat?

Még mielőtt valaki azt hinné, hogy meghülyültem (bár Douglas Adams óta tudjuk, lehet írni öt részes trilógiát is) gyorsan tisztázzuk, a Persona 3 eddig a negyedik része a három részes

Ebben gyorsan segítségünkre lesz a sztori és a játékmenet, mely semmit nem vesztett eddigi varázsából. A történet szerint 2009-ben járunk. A játék főhőse egy Minato Arisato nevű srác (hivatalosan azt hiszem ez a neve), aki 10 évvel korábban elvesztette szüleit. Most épp frissen érkezik a városba, ahol megkezdheti tanulmányait. A fiú megérkezése sem mindennapi, mivel szinte rémálomszerűre sikerül, de ami a kollégiumban várja, az egészen elképesztő. Kiderül ugyanis, hogy a srác néhány misztikus képességű társához hasonlóan persona-használó.

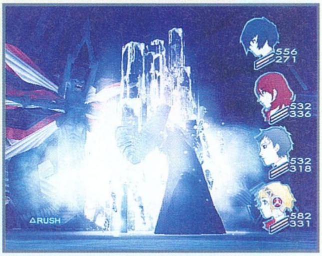












Ezeknek az embereknek egy napja nem 24 órából áll. Ugyanis mikor éjfelet üt az óra, akkor kezdetét veszi a Dark Hour, melyben az egész ismert világ rémálomszerűen megváltozik. Démonok lepnek el mindent, az ismerős formák és tájak megváltoznak vagy eltűnnek. Emellett a szerencsések használhatnak personákat, melyek olyan démonok, amik az ember pszichikai kivetülései és hatalmas mágikus erővel ruházzák fel használójukat. Minato is képes észlelni a Dark Hourt, sőt egészen extrém erejű personák megidézésére is képes. Erre az erőre szüksége is lesz, hisz a városban feltűnik a Dark Hour idején egy Tartarus (magyarul Tartarosz) nevű hely, mely hűen mitológiai párjához valóban maga a pokol. Lényegében szintekből áll és valamiképpen forrása az Árnyaknak és démonoknak. Minato és persona-használó használó kis csapata behatol a labirintusba, hogy megfejtse annak titkát, mindezt úgy, hogy nappal polgári életet élnek, iskolába járva. A történet mögött persze sokkal több minden áll, mint ami most elmeséltem, de mivel egy nagyon izgalmas, kár lenne spoilerekkel agyoncsapni. Egy rendkívül misztikus és jól felépített sztorit kapunk, mely talán nem annyira élvezetes, mint a második részé volt, de még így is óriási kikapcsolódás. Apróság, de a stuff teljesen önálló, kevés lesz a kapcsolódási pont az előző résszel, persze a rajongók egy-két visszatérő szereplővel összefuthatnak.

Ami lenyűgözött, az a történet és a játékmenet szoros kapcsolata. Konkrétan arra gondolok, hogy nincs a játéknak egy felesleges eleme sem, sőt szinte minden részlet összekapcsolódik. Hogy érthető legyen, mint említettem, Minato mikor nem árnyakat írt, rendes iskolai életet él. Ez úgy nyilvánul meg, hogy a napok napszakokra oszlanak. Hétköznap így iskolába kell járnunk, ami azonban nem felesleges időpazarlás. Ugyanis ilyenkor van lehetőségünk kapcsolatokat kiépíteni a többiekkel. Ez nem csak valami jópofa lehetőség, hanem kőkemény érdek, hisz minél jobb a kapcsolatunk másokkal, annál fejlettebb tulajdonságaink lesznek, így profibban tudjuk használni a personákat. Tehát a békés hétköznapokban is ügyelnünk kell arra, hogy jóban legyünk másokkal, mert így éjjel könnyebben boldogulhatunk. De nemcsak ezért jó ez a dolog, hanem önálló szórakozásként is felfogható. Tulajdonképpen ez egy játék a játékban, hisz rendkívül sok lehetőségünk van karakterünk fejlesztésére és egyéb tevékenységek kipróbálására (tanulás, szórakozás, beszélgetések). Napi szinten kell ápolni a kapcsolatainkat. Az egész hasonlít egy kicsit a Sims-re (még vécére is mehetünk), de RPG-sebb formában. Egyébként kapcsolatainkat a Social Link résznél tudjuk majd csekkolni és figyelni, hol kell még javítanunk. Éjszaka aztán jöhet a kaland, a több mint 250 szintes Tartarus-ban.

Itt elsősorban a harc áll a középpontban. Szerencsére nincsenek véletlenszerű összecsapások, az ellenfeleket látni lehet a terepen – kikerülni mondjuk nehéz őket, mert elég hevesen nekünk tudnak rontani. A csaták a megszokott módon, azaz körönként mennek, ám csapattagjainkat a gép irányítja. Lehet nekik parancsokat osztogatni (gyógyítson inkább vagy támogassa a többieket), meg egész ügyes a mesterséges intelligencia, de azért oda kell figyelni. Nem beszélve arról, hogy egy idő után azért pihenésre is szüksége van karaktereinknek, nem lehet végtelen ideig Tartarusban lenni. Harcok közben természetesen a legfontosabb a personáink használata lesz. Ehhez persze meg kell szerezni őket. A Tartarus-ban fogunk találni belőlük, méghozzá kártyalapok formájában. Miután összeszedtünk párat meg kell látogatnunk Igort a Velvet Roomban (ismerős személy és hely második részből), ahol aztán átalakíthatjuk őket, sőt újakat is lehet előállítani. És itt lép a képbe a Social Link, hisz a kapcsolatainkkal feltuningolt tulajdonságok meghatározzák, hogy milyen personákat tudunk megidézni. Bonyolultan hangzik? Nem az, csak bele kell jönni az első órák kuszasága után. Ha ezen túlvagyunk, el lehet veszni benne, hisz egy ötletesen és aprólékosan megalkotott rendszer. Ráadásul az előhívott personák visszahatnak a szereplőkre is (erősíthetik, tulajdonságokat adhatnak neki), és azt se felejtsük el, hogy a második részben már meglévő elementális (víz, tűz, stb.) rendszer is visszaköszön. Azaz ellenfeleink és personáink is valamely ilyen hatás alá tartoznak, így vannak gyenge pontjaik, ezt mindig figyelembe kell venni. Ha ezt az egészet globálisan nézzük egy összetett, de nagyon kimunkált és jól játszható rendszert kapunk. Nappal építjük kapcsolatainkat, szórakozunk, este tuningoljuk a personákat és harcolunk, mindezt nem függetlenül egymástól, hanem szoros szimbiózisban. Nagyon jó ez a rendszer, hisz minden tevékenységünk összefügg egy másikkal, pedig a P2-é sem volt éppen piskóta.

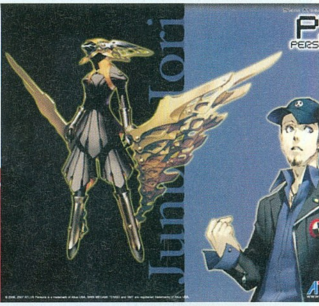
Ahogy a grafika sem az, melynek stílusáról már sokat írtam feljebb, ám magáról a minőségéről még nem. A PS2-es színvonal egy nagyon erős darabja ilyen szempontból az anyag. A helyszínek és a karakterek magasan az élbolyba helyezik a játékot az amúgy sem gyenge PS2-es mezőnyben. A zenék kapcsán kissé vegyesebbek voltak az érzéseim. Az alapvető stílusjegyek nem változtak, azaz főleg a dallamos elektronikus, technós számok dominálnak, kombinálva különféle hangszerekkel. Az én ízlésemnek mondjuk kissé sok volt a rap, persze tudom másoknak meg ez fog bejönni. Összességében vannak egész jó számok is, de a helyzet az, hogy ebből a szempontból nekem még mindig a második rész dallamosabb zenéi a kedvenceim. Ezzel szemben a szinkron tökéletes, kár, hogy a japán hangokat nem tartották meg.

Zárásképpen csak annyit mondanék el, hogy ezt az anyagot minden PS2-es JRPG fanatikusnak végig kell nyomnia. Nem lesz egy rövid menet, mert könnyen felszaladhat 100 órára is a játékidő, de ez egyáltalán nem baj. Egy tartalmas, izgalmas és rendkívül összetett stuffot kapunk, mely megéri a pénzét. Csak azt sajnálom, hogy ennyit kellett várni az angol verzióra, és kitudja mikor lesz végre Európában. A másik sokkal rosszabb dolog, hogy időközben Japánban már kijött a tartalmilag jelentősen feltuningolt Persona 3 Fes, és sajnos nem sok esély mutatkozik arra, hogy angolul is kihozzák (inkább egyből azt kellett volna kiadni szerintem). De ne szomorkodjunk, hanem örüljünk, hisz bár túlzás lenne azt mondani, hogy ez lenne a Persona szériából a legjobb rész, de az SMT stuffok között PS2-n mindenképpen az!

V. Miki









MARTIN BELESZÓL!

Megmondaná nekem valaki, miért nincs még Playstation 3-ra ilyen színvonalú, ilyen kidolgozottságú, ilyen fantasztikus, ilyen lebilincselő, ilyen stílusos JRPG? Elkápráztatná a PS3 tulajokat, megdobná az eladásokat, pazar látványvilágot hozhatna, tele lehetne nyomni csodálatos átvezető filmekkel, mindent meg lehetne valósítani benne, amit a rajongók kívánnak. Ennyire nehéz lenne PS3-ra fejleszteni? 2010 magasságában esetleg már reménykedhetünk, kedves Atlus?

PERSONA 3

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

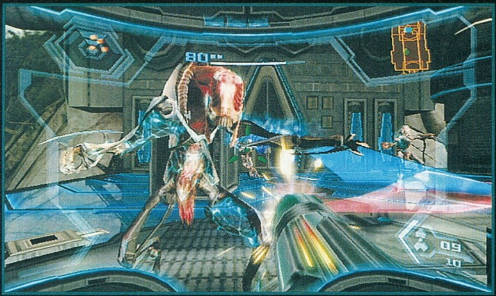
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hosszú és tartalmas kikapcsolódás
X nagyon hiányzik a régi kaneko-féle design

9 pont

VILÁGOK HARCA...





„Ahogy Samus belépett az elhagyatott szervizalagútba, a sisakrostélya a nyirkos légtér hatására egyből párásodásnak indult. A fejvadász egy elfeledett civilizáció romjainak mélyén barangolva azon fáradozott, hogy az ismeretlen űrhajót körülölelő energiaburok áramköreit kiiktassa. „Furcsa… a G.F.S. Aurora szerint a Byro bolygó már eonok óta lakatlan, és az űrhajó fedélzeti szkennere is csak a természet élősködőinek mozgolódását észlelte leszálláskor. Samus megérzései azonban sohasem tévedtek. A chozok amellett, hogy megtanították harmóniában élni a természettel, az érzékszerveit is tűélesre csiszolták implantátumaik segítségével. Kell itt lennie valaminek, érzem – súgta neki egy belső hang. Néhány pillanat múlva, a hősnő gerincében futó idegpályákkal közvetlen összeköttetésben levő chozo páncél azonosította a mechanikus szerkezet működését, így a Visorra kivetített háromdimenziós térképen bejelölte a kérdéses kapcsoló pozícióját. Mikor Samus körülnézett, csak akkor tudatosult benne, hogy már hétszáz időciklus óta nem járt itt senki, így a páncél keltette zaj valójában senkit és semmit nem zavar fel az álmából. A kalandor biomechanikus védőruhájában alig hallható léptekkel haladt végig a fő energiavezeték mellett, amikor a halkan zümmögő szkenner rendkívül veszélyes radioaktív anomáliát észlelt az alsó szinten. A fejvadász még tett néhány lépést, ám hirtelen visszahátrált, amikor az ősi démont ábrázoló hatalmas tartóoszlop fülsiketítő robajjal zuhant a mélységbe. A kettétört kolosszus szétrobbanása egy rejtett csapda aktiválódása miatt következett be, de Samus tekintete ekkor már a vészjóslóan sötét mélységet kutatta: a sisakrostélyt megvilágító vörös fény mögül ugyanis egy óriási mutáns szörnyeteg nézett fel rá, amely egyszer, s mindenkorra felfedte a baljós előjelek mögött lapuló szörnyűséget. A fejvadász egy elhagyott kutatóállomásra ért, amit a gaz és rettegett űrkalózok Phazonnal mutálódott metroidjainak kifejlesztésére hoztak létre. A gusztustalan bestia megragadta a hősnő lábát, de a Morph Ball formát felvevő páncél nyomban kikerülte a ragadozó csápjait, majd bombák sokaságát szórta az idegen létformára. Samus a közelben található szellőzőjáraton át legurult az alsó szintre és a szkenner segítségével azonnal analizálni kezdte a polipszerű teremtmény csápjait. Ekkor tudatosult benne, hogy a gigászi teremtményt képtelen lesz legyőzni, hacsak… de nem várta meg a gondolatmenet végét: aktiválta a Szövetség kísérleti fejlesztéseként számon tartott Hyper Mode-ot, és a P.E.D. segítségével Phazon lövegekkel bombázta szét a Berserker koponyáját. A kaptár túlsó felében felvillanó hologram üzenete megvilágította a törmelékkel teli átjárót, amely a jelek szerint egy új világot rejtett maga mögött…"

Új világot. Ismeretlen, eddig soha nem látott kalandokat egy olyan galaxisban, amely nagyrészt még ismeretlen volt az ember számára. Vártunk rá, és nem keveset: három hosszú év kellett ahhoz, hogy a Nintendo újra felöltse a lámpás szerepét és felvillantsa a keményebb hardcore stílus rajongóinak feltartott fáklyát. Jómagam – sok társammal együtt – nem keveset szenvedtem, gyűlöltem és imádtam a kiotói óriást az elmúlt évek alatt. Most mégis azt kell mondanom, mit számít a múlt, ha olyan csillag zuhan az ölembe, amely szinte drogként funkcionált minden nap? A vakmerő és galaxis szerte híres fejvadásszal a főszerepben, végre elérkezett a pillanat, amikor ismételten szembenézhetünk a félelmünkkel, a veszéllyel és a fenyegetéssel, amit úgy hívnak: **Metroid Prime 3: Corruption**.

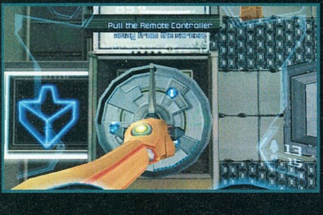
KORRUPT

Fertőzött. Nem az emberi test az egyetlen, amelynek sejtjei között ott burjánzik a halálos kór. A pusztulást hordozó, ismeretlen eredetű vírus ugyanúgy megtelepszik a holt köveken, mint a bolygóközi térben, vagy a minket körülvevő környezetben. Nem látod, de érzed a jelenlétét. Ahogy megváltoztat és erőt ad, hogy aztán elpusztítson. Képtelen vagy uralkodni felette és ezt ő is tudja. A három jel csak egyvalamire utalhat: Phazon. A Metroid Prime széria mozgatórugója, az anyag, amely bolygóról-bolygóra, élőlényről-élőlényre fertőz és szaporodik. Az önreprodukcióra hajlamos erősen mutagén és radioaktív massza ismeretlen eredete immáron öt éve borzolja a metroid protagonisták tudatát, a kékes sugárdózis pedig egyre nagyobb mértékben bombázza az elméjüket. Samus már több alkalommal szembesült a világokat bekebelező veszedelemmel – az egyetlennel, amely joggal okolható a Metroid faj evolúciós csúcsragadozójának, Metroid Prime őkelmének megszületéséért. Még az Űrkalózok ádáz kísérletei sem voltak képesek olyan szörnyszülöttet létrehozni, amellyel a leköszönt generáció egyik legszebb és leghangulatosabb játékában futott össze a fejvadászok ásza. Metroid Prime úgy tűnik, elpusztíthatatlan: hősnőnk nagy nehézségek árán ugyan már többször atomjaira szedte a gonoszt, ám ebben a csatában a jó nem győzhet. A mutációs folyamatok során megszületett Dark Hunter a genetika csúcsragadozója, és mint ilyen, túlél minden halálosnak titulált sebesülést. Az Aether incidenst követően Metroid Prime a világűr sötétjében is magára talál, hogy a Phazon forrást felkutat-









va véghezvigye a Galaxis-pusztító tervét: fertőzni és megtelepedni mindenhol, ahol csak lehet. Gyilkos elméje a fajok pusztulására vágyik, hogy aztán újakat teremtsen, akik majd szolgálják őt. A korrupció hírnökének azonban követői is akadnak: az űrkalóz flotta, Ridley vezetésével fejet hajt az agresszor előtt, és megsemmisítő támadást mérnek a Szövetség űrflottájának Valhalla nevű cirkálójára. A szuperagyként funkcionáló neuronszámítógépek, az Aurora egységek központi rendszerét megbénítva sikerül rést hasítani a Szövetség védelmén, elősegítve ezzel a Dark Hunter és a Phazon fertőzés nyomában terjedő hanyatlást. A Szövetség, látván az iszonyatos erejű pusztítást, fejvadászok segítségét kéri az emberiség védelmében: a rohamosztagosok közreműködésével védjék meg a határpajzsokat, szerezzék vissza az ismeretlen célból eltulajdonított Aurora egységeket, derítsék ki a Phazon fertőzések okát, majd számoljanak le a fenyegetés fő okozójával. A fejvadászok legkiválóbbja természetesen azonnal jelentkezik, hogy Rundus, Grandaydra, és Ghor csapatát erősítve egyszer, s mindenkorra leszámoljon nemezisével.



EVOLÚCIÓ

Egy patinás sorozat legújabb felvonásától elvárható, hogy hosszú kihagyást követően minden ízében megújuljon. A 2002-ben debütált, minden korábbi várakozást felülmúló első, a kifejezetten rajongók számára készült második epizódot követően a trilógia harmadik és egyben lezáró fejezete – akárcsak a HALO 3 esetében – hatalmas kihívásoknak kell, hogy megfeleljen. Nem volt ez másképp az MP3 esetében sem, amely játék mivolta mellett be kellett bizonyítsa azt is, hogy a Nintendo Wii nem csak a casual rétegnek szánt partimasina, hanem igenis teljes értékű gép, amely még a legelvontabb hardcore kívánalmaknak is képes megfelelni. Samus legújabb kalandja NEM az átlag játékosoknak készült, noha a nagy nyomás hatására titkoltan ugyan, de megtalálható benne a vonzerő a könnyed szórakozásra is, ez pedig a Wii mozgásérzékelős koncepciójára vezethető vissza. A merőben újszerű irányítás, bár kezdetben meglehetősen fura érzés, a lehető legtökéletesebb irányítási metódus, amely konzolos FPS/FPA játékot érhet. A Wiimote-tal történő célzás és lövöldözés, a Nunchuk analóg karjával történő mozgás olyan elegyet alkot, amely után a hagyományos analóg karos kontroller egész egyszerűen kőkorszaki őskövületnek tűnik. Nem hiába töltöttek el a Retro Studios srácai majd' egy évet a látvány és a játékélmény mellé társuló irányítás tökéletesítésére: megszületett a végső megoldás – a módszer, amellyel végre teljes szabadsághoz jut a karaktert irányító játékos. Mielőtt megkérdeznéd, kedves olvasó: igen, a becélzás elősegítésére készült lock funkció is beállítható, de a maximális szabadság érdekében akár kikapcsolható, sőt: az érzékenység megadásával teljesen a saját képességeidhez igazíthatod a játékot. Képzelj el egy reteszt, amit kihúzol, elcsavarod, majd visszatolsz – szelepet, amelynek elforgatásával gigászi szerkezeteket irányíthatsz. Hiába csak egy apró feature, a Wiimote szabadságával mindez kézzel fogható valósággá válik. Olyan helyzetbe kerülsz, ahol Morph Ballá összezsugorodva ugrani kell? Billentsd felfelé az irányítót és már fent is vagy! Súlyos, kézzel mozdíthatatlan tárgyak, törmelék állja az utad? Ellenfeleid erőpajzsot használnak és képtelen vagy megsebezni őket? Hatalmas szakadékok felett kellene átjutnod, de nincs híd? Használd az elektromágneses indát, amellyel egy karlendítést téve mindezek megoldhatóvá válnak! Amit Samus a kezével képes végrehajtani, te is átélheted – a játék egészében jelenlevő Wiimote effektus teljesen új élvezetet kölcsönöz a kalandoknak. A Metroid azonban hű maradt korábbi elveihez: bár a Metroid Prime Hunters-ben színre lépő bolygóközi utazás újabb lehetőségeket rejt és hordoz magában, a tipikusan metroid-hatás a Corruptionben is jelenlévő pozitívum. Grandiózus méretű, logikai és ügyességi akadályokkal megáldott helyszínek színesítik a történetet: csodásan kivitelezett idegen civilizációk, amelyben letűnt korok új és régi fejlesztésű fegyvereivel, mechanikus szerkezeteivel, gigászi csatákba indulhatsz főhősöddel. Akár a Tallon IV-hez hasonlítható Byrora, akár a Magmoor Cavern lávás tavernáira emlékeztető Elysiara, vagy az űrkalózok bázisára lépsz, az emberi képzelet határtalanságával találkozol. Egyedi, párját ritkító építészeti és élővilággal, amely egyszer és mindenkorra a Retro Studios zseniális képzelőerejéről ad tanúbizonyságot. A Metroid világában nincs olyan tárgy, élőlény, vagy esemény, amelyről ne lenne feljegyzés, vagy tudásanyag: a Corruptionban akármerre is jársz, a scannered segítségével azonosított objektumok bőséges mennyiségű információval szolgálnak majd, és olykor nagy segítségre lehetnek a továbbjutásban, vagy egy probléma megoldásában is (arról nem beszélve, hogy az alapos ismeretanyag a korongon található bónusz tartalmak kapcsán is fontos momentum lesz). Akár egy elesett rohamosztagost, egy furcsának tűnő kőtömböt, vagy egy szörnyeteget azonosítasz, a biomechanikus átvilágításnak köszönhetően egyből megbízható tudásanyagra támaszkodhatsz.

ARZENÁL

Ismeretlen világokat és veszélyekkel teli bolygókat bejárni rendkívül izgalmas feladat, ám megfelelő védelem és felszerelés nélkül elég bizonytalan vállalkozás. Samus most sem hazudtolja meg önmagát: a chozo felmenőktől kapott biomechanikus páncél ugyan valamelyest megvédi a szőke szépséget a külvilágtól, de korántsem elégséges. A Galaktikus Szövetség zseniális P.E.D. (Phazon Enhancement Device) páncélzatát felöltve Samus is részesül a Phazon áldásos hatásaitól, a testét megfertőző anyag ugyanis korrupt energiasokszorozással jár, amely a fúziós ágyúba pumpáláskor aktiválja a Hyper Mode-ot és drogszerű hatások következtében, jócskán felturbózza az egyszerű lövegek erejét. A mértékletesség azonban rendkívül fontos. A túlzott mennyiség amellett, hogy az életerőre is ártalmas, halálos dózist jelenthet, így használata csak indokolt esetben javasolt. A fertőzés fokát az űrhajóban található bioform scannerrel is ellenőrizhetjük, így érdemes nyomon követni a kritikus értékeket. A Visorba épített predator-szerű optikai analizátorok is újításokon estek át: az Attack és Scan mellett visszatér az MP1 láthatatlan dolgokat megjelenítő, logikai-ügyességi feladatok szempontjából hasznos X-Ray Roentgen visorja, ám ami sokkal fontosabb, egy újjal is gyarapszik a repertoár. A Command Visor lényegében kommunikációs csatornát nyit az űrhajó és a fejvadász között, és a fedélzeti számítógép távvezérlésére ad lehetőséget. Mit jelent mindez? Kérhetünk légibombázást, szállíthatunk, mozgathatunk tárgyakat, a dokkoló állomásokra hívhatjuk az űrhajót, egyszóval aktívan használhatjuk mindenre, amikor csak szükséges. A fúziós ágyú most is remek szolgálatot tesz: a Samus karjára erősített Beam gerjeszthető, és speciális power-upokkal is teleaggatható, akár rakétáról, akár robbanótöltetről, vagy fagyasztó lövedékről legyen szó. Újra szerephez jut a klasszikus Metroid játékokból ismert Wall Jump, a Screw Attack és számos egyéb okosság is, így a sorozat rajongói megtalálják majd a számításaikat.



ZÁRÓ AKKORD

Nagyon sok apróságról nem esett még szó a fentebbiekben, de a Metroid játékok mindig is a saját felfedezés szépségéről, és a zseniális meglepetésekről voltak híresek, így nem áll jogunkban elvenni a kultikus franchise erényeit a nyájas olvasótól. Mi, a Metroidok ellen küzdő elszánt harcosok sokkal, de sokkal többet kaptunk, amit valaha is remélni lehetett: a Retro Studios szakértelme ismét megmutatta, hogy a huszonegyedik születésnapját ünneplő sorozat a játéktörténelem hallhatatlan legendái közé tartozik még akkor is, ha egy olyan platformon született meg, amely elsősorban a casual rétegnek szánt játékokkal hódít a piacon. A Metroid Prime 3: Corruption sokadik nekifutásra is élvezetes – epikus lezárása egy olyan sorozatnak, amely a jelenkor generációjához felnövő pazar látványával, briliáns irányítási és játékmenetbeli megoldásaival, megindító zenei aláfestésével (Kenji Yamamoto master, welcome back!) valamint azzal a tipikus és egyedi, semmi máshoz nem hasonlítható Metroid hangulatával méltó hírnöke a soha nem feledett történeteknek. Samus Rocks [again]!

STR [G.F.S. Olympus]
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha megnézed a cikkhez közölt képeket, és történetesen nem vagy olyan lelkes Metroid rajongó, mint pl. Stinger, egyből fel fog tűnni, hogy tök dettó ugyanezt láttad pár évvel ezelőtt is – akár fel is cserélhettük volna a két képanyagot. Magyarán szólva az előző rész óta eltelt idő valószínűleg a Wiimote-os irányítás kifejlesztésére, meg egy új pályadizájnra volt elég. Rosszabb ettől nem lesz az új Metroid, ezt csak azért bátorkodtam elmondani, hogy megmagyarázzam, miért adtam volna én 8.5-öt a játékra – és a 8.5 még mindig egy nagyon komoly pontszám!

METROID PRIME 3: CORRUPTION

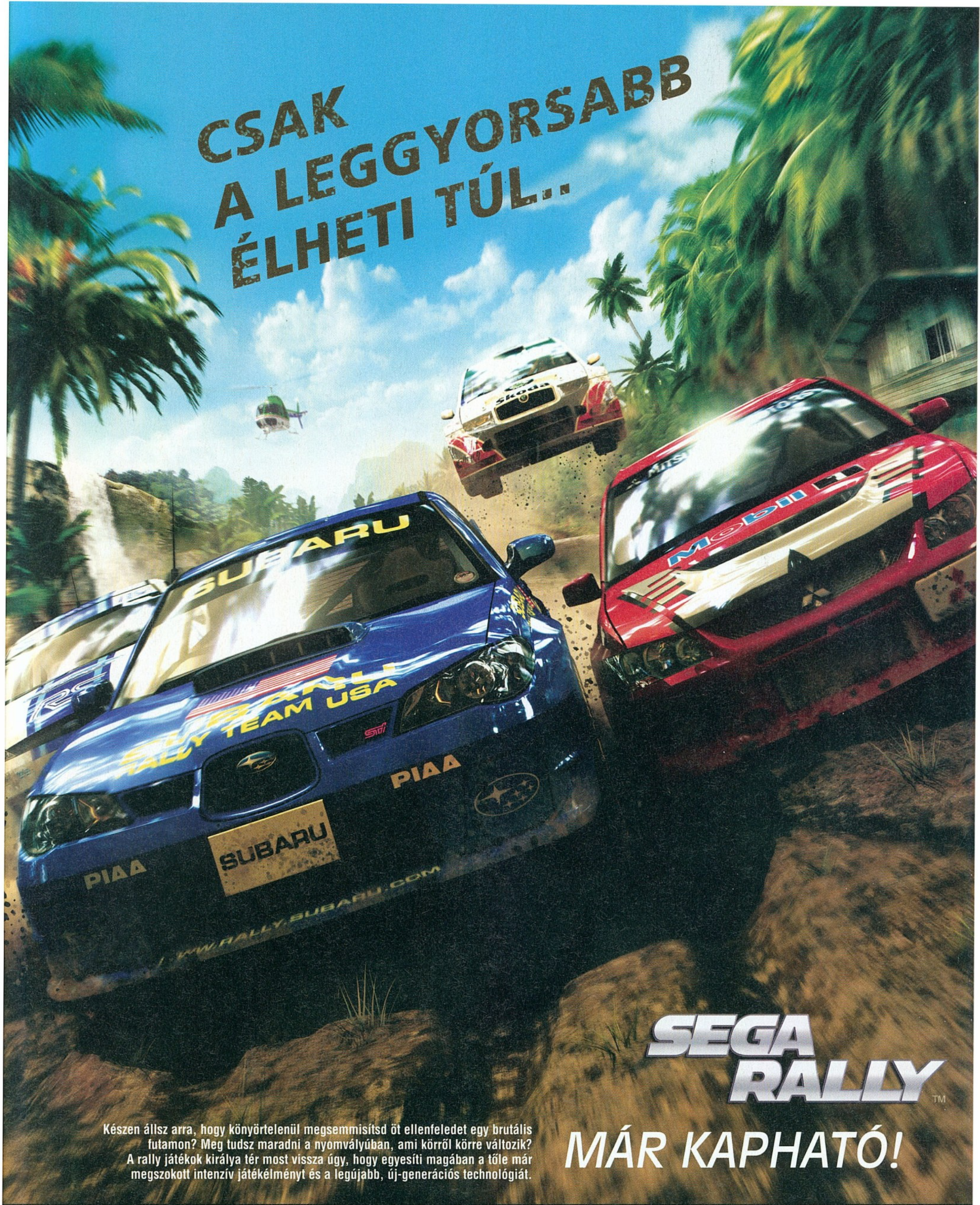
NINTENDO / RETRO STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 16:9

✔ egy fantasztikus trilógia méltó lezárása, zseniális irányítási megoldással
X a multiplayer hiánya

9.5 pont



„A Sega Rally azt a szórakoztató stílust képviseli, amit ténylegesen *játéknak* lehet hívni." 576 Konzol

BOOGIE NIGHTS







A Singstar, a Karaoke Revolution és a Dance Dance Supernova sorozatok relatív sikereiből abszolválható volt, hogy valaki bezsákolja majd a ziccert Nintendo Wii-n is, és előhozakodik egy táncos ügyességi vagy mikrofonos éneklős játékkal. Nos, az Electronic Arts-nál nagyban gondolkodhatnak a fiúk, mert a most megjelent **Boogie**-ban akár külön-külön, de akár egyszerre is megtehetjük mindezt, vagyis táncolhatunk és énekelhetünk is – halleluja! A játék jó vaskos dobozban került fel a polcokra, mivel tartalmaz egy USB portra csatlakoztatható mikrofont is. A miki nem túl dizájnos darab, amin még az EA logo sem sokat dob, viszont sok más PC mikrofonnal szemben ez nem akar kettéesni, ami pozitívum. Negatívum viszont, hogy az USB csatlakoztatási lehetőség a Wii hátoldalán kapott helyet, így aztán külön kínszenvedés kivezetni a TV állványon keresztül a kábelét, ami ugyan jó hosszú, viszont ezzel a megoldással van egy olyan érzésem, hogy sokaknak fog eltörni nyakban a zsinór. Annyit még mondjunk el a csomagolásról, hogy a játék gépkönyve magyarul is kommunikál, kár, hogy ez magáról a játékról már nem mondható el.

A játéknak van sztori módja is, amiben idétlen szereplők még bugyutább történeteit kell végigjátszanunk. Van itt minden, mint a jóbótban': intergalaktikus szupersztár, aki pont a rivaldafény lekerülése miatt teleportálta magát a Földre, Megalaktikus Buliplexum sztárcsemetéje, harcművészetekben jártas kistojás, feltörekvő popcsillagocska, és mindegyiküknek ugyanaz a cél lebeg a szemük előtt: bármi módon, de felkerülni a csúcsra.

Szóval kezdetben választhatunk karaktert, majd ezt még jól meg is kosztümizálhatjuk, vagyis mindenféle ruhákat és kiegészítőket aggathatunk rájuk, igaz ezek egy része kezdéskor még zárva van, és majd csak később lehet őket megszerválni a shopból. Egyébként személy szerint nekem eléggé unszimpatikusak a karakterek, meg ez az egész történetes mód is, biztos többe került volna valódi szereplőket leszerződtetni, de az eredmény is jóval kellemesebb lett volna, mekkora fless lenne például Travoltával vagy Jessica Simpsonnal tolni a Boogie-t. Hozzáteszem, végig ezek a félmegoldások jellemzik az egész játékot.

A Boogie nagyban eltér ez eddig ismert táncos címektől, hiszen szőnyeg és hagyományos kontroller hiányában a Wiimote-nuncsaku párossal kell mozgásra bírnunk a szereplőket, vagyis az EA-nél ismételten előhúzták a kalapból a már jól ismert és számtalanszor eljátszott Wiimote rángatást. A figuránkat ütemes csuklómozgatással tudjuk irányítani. A baj vele mindössze annyi, hogy ebben a vízszintes irányba elmozdításokban szinte ki is merül a teljes irányítás: igaz nem elég csak jobbra és balra húzogatni a Wiimote-ot, komolyan oda kell figyelni az ütemre is, mert csak ebben az esetben pumpálódik





fel a Booigie mérőnk. Kicsit ügyeskedünk, a Boogie csík megtelik, és máris hajthatjuk végre az extra mozdulatokat, ehhez a B gombot kell nyomni folyamatosan, és a képernyőn megjelenő nyilak szerinte mozgatni a Wiimote-ot. Lehet pózolni is: és itt jön a képbe a nuncsaku, mivel ezeket a speckó beállásokat a nuncsaku forgatásával illetve a Z gomb nyomva tartása mellett tudjuk produkálni. Nagyjából ennyi lenne a táncos rész ismertetése: lehet ugyan még kombózni, és a nuncsakuval menet közben irányíthatjuk a karakterünk „nézését" is, és különféle cuccokat is nyerhetünk menet közben (Boogie csík feltöltőt, pontduplázót, vagy multiban az ellenfelet károsan befolyásoló itemeket), de végső soron elég soványka az összkép, és mivel a pontszámok döntögetésén kívül nincs más kihívás, a játék hamar unalomba fullad. Karaoke módban rögtön kapcsoljuk be a Vocal Assistot, hogy legalább némi fogalmunk legyen, mit és hogyan is kellene elénekelnünk. Éneklés közben egyébként a kamera a szereplőre zoomol, és csak a Wiimote-tal irányíthatjuk őt (nuncsaku kilőve, kivéve, ha három kezed van), amolyan lötyögés szintjén, szóval jó nagy kamu, hogy a Boogie-ban egyszerre táncolhatunk és énekelhetünk, de hát nyeltünk már be rosszabbat is. A produkció után félkomoly módon megrendezhetjük a saját videjóklippünket is, vagyis rögzíthetjük és el is menthetjük a lenyomott denszet, különféle effekteket rávarázsolva. A játék grafikája inkább csak funkcionális, a cell shaded szereplők rajzfilmszerű környezetben produkálják magukat, ebből fakadóan hozza a szokásos Wii-s, komolytalan, színes-szagos hangulatot a Boogie. Ellenben a játék tracklistája kifejezetten finom, mert van itt minden a One More Time-tól elkezdve a Grease záróakkordjáig bezárólag.

Valójában nem akarok állást foglalni a Boogie-val kapcsolatban. Aki csak a Mario és a Zelda miatt vett gépet, valószínűleg nem nagyon fogja értékelni a Boogie-t, akik viszont kifejezetten a multis party játékok miatt döntöttek Wii vásárlása mellet, azok bátran tehetnek vele egy próbát. Ugyan nem egy nagyon minőségi, hosszantartó élvezetet nyújtó játékkal állunk szemben, viszont az igényes tracklista és (még ha csak félig-meddig is) a kombinált játékmenet ezer százalék, hogy konzolbulikon meghozza a kívánt eredményt, vagyis a jó hangulatot – és asszem' végül is a Boogie-nak pont ez a rendeletetése. Szóval Zelda fanatikusok kerüljék, kicsit szélesebb látókörrel rendelkező, nyitott szemmel járó baráti társaságok pedig tegyék rá a mancsukat, mert bár mondom nekem túlzottan nagy örömet nem szerzett a game (énekelni sem nagyon tudok), azért nagyobb, bemókolt társaságban, bulikban biztos jó móka lehet.

El Lobo

MARTIN BELESZÓL!

Zenés Wii Sports. AzokZenés Wii Sports. Azoknak, akik azóta azzal játszanak.nak, akik azóta azzal játszanak.

BOOGIE

EA
MÁS VERZIÓ: DS, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos

✔ bulikba ideális lehet
X nagyon kevés a lehetőség benne, komplexebb megvalósítást vártam

6 pont

LEVÉL A FRONTRÓL





Drága Másenkám!

Végre van egy kis időm két respawn között írni nektek. Remélem jól vagytok. Én is jól vagyok. Bár, amikor Martin ezredes a frontra vezényelt, még nem voltam jól, lévén kiképzés nélkül védtelennek éreztem magam ebben a zord világban. Hogy a háború miért tört ki a két nép között, az már a Red Mercury homályába vész talán, de szerencsémre jómagam választhatom meg a csatateret, ahol meghalni akarnék a szerverek listájából, akár rangomnak megfelelően is. Ki is választottam, hogy melyik nációt képviselem (ez egy ilyen toleráns háború), majd a ruházatomat, jelvényemet és repülő eszközöm festését variálgattam némiképpen, amiknek lehetősége majdan előléptetéseimmel együtt nő. Már türelmetlenül vártam harcba lépésemet, remélve, hogy az ellenállásban (Resistance) szerzett tapasztalataim elégségesnek bizonyulnak a túlélésben. Mivel még nem voltam eme világban, gondoltam körbenézek egy kicsit, de miután szembenéztem pár golyóval és gránáttal, inkább meghaltam. Így megy ez errefelé Másenkám, nem lehet turisztkodni, mert a drúgák tolcsokolásában ha nem veszel részt, ugyanúgy elér a végzet. Imigyen fogtam a pisztolyomat és futás közben lőttem mindenre, ami mozog. Ám ami mozgott az egy dzsip volt, mely átgázolva rajtam tán észre sem vett, hanem már a túlvilágról nézhettem távolodó alakját. Nosza, kezdtem méregbe gurulni, és újraéledésemet követően valami járművet kerestem, mivel egyre védtelenebbnek éreztem magam gyalogszerrel. Találtam is egy leparkolt repülőgépezetet, melybe beugrottam legott és tanulmányozni kezdtem annak irányítását, nekimenve egy toronynak majd egy sziklafalnak, hogy végül megtanuljam azt is, mit jelent a *„Vigyázat rakéta!"* figyelmeztető jelzés.

No, de nem untatlak tovább csetlő-botló kezdeti bénázásom történetével, inkább elmesélem, micsoda nagyszerű lehetőségek vannak errefelé a többiek és önmagam leöldösése céljából (hiába, ahogy mifelénk járja a mondás, *„Vállról indítható rakétával fél méterről falba lőni egészségtelen"*). Elsősorban ugyebár van a két repülő, a Warhawk és a Nemezis. A Warhawk egy tipikus Eucadian „lázadók" által használatos jethajtású szerkezet, mely inkább tűnik barkácsmunkával összeeszkábált valaminek, mint harci eszköznek. A lázadókat most arra értem, amely csoport a Csillagok háborújában volt, hiszen az eukádiai harci öltözet is mintha onnan lett volna átemelve. A másik oldal nemezise viszont egy fekete, kompakt gépezet, a célszerűség letisztult vonalaival, hogy művészien fejezzem ki magam. Ám a csatákban egyenrangú felekként vesznek részt, ráadásul a levegőben összeszedhető muníció is kompatibilis mindkettő fegyverrendszerével. Összesen nyolcféle gyilok és védelmi pakk található: radarvezérlésű alap raketyi, több célpontot követős némileg gyengébb változat, egy ezek ellen védő csali, kazettás bomba a földi egységeknek, egy minden szempontból láthatatlanná tévő szerkezet, érzékelős detonátorral szerelt lebegő akna a minket üldöző komrádoknak, energiafegyver igen jó hatásfokkal és végezetül a kedvencem, a kamera irányítású rakéta, melyet ügyesen én magam manőverezhetek ide, oda, amoda.

A levegőben száguldozva történő csatározás viszont némi affinitást kíván a pilótáktól, mert ha az ember nem vezetett előtte efféle szárnyas harci gépezetet valahol máshol, akkor csúful pórul járhat, akárhányszor csak elemelkedik a földről. Ajánlott egy saját lokális háború létrehozása a gépünkön, hol aztán egyedül nyugodtan gyakorolhatunk. Ám aki profi a légi hadviselésben, az akár a mozgásérzékelős metódussal is vezetheti repülőjét, amit jómagam is nagy megelégedéssel tettem. Csakhogy nem csak sugárhajtóműves száguldás és kergetőzés lehetséges, mivel mindkét gép rendelkezik lebegő módusszal is, akár a helikopterek, amivel egy helyben maradva vagy lassan úszkálva kényelmesen lehet vadászni futkorászó katonákra, vagy lassú tankokra. Gondold el Másenkám, amikor egy ilyen szerkezet bekergetett egy híd alá, és mivel elfogytak a rakettyái, nekem meg a gránátjaim, fogócskát játszottunk egymással egy betonoszlop körül. Leírni is nehéz azt a látványt, hogy egy ilyen hangos és félelmetes szörny tart sakkban és próbál darabokra szaggatni a gépágyúi tüzével! Újraéledés után meg is fogadtam, hogy gyalogosan ha lehet, nem próbálok többet szerencsét. Rohantam is a térképemen látható tankikon felé, nehogy valamelyik drúga elfog-

















lalja előttem, mert bár a tankokban két ember lehet egyszerre, azért jobban éreztem magam a vastag páncélzat mögött, mint a toronyban ácsorogva. Ezen lánctalpasok legfőbb erénye a védelem, amit nyújtanak, bár cserébe a fürgeségük nem az igazi. Igen jól használhatóak az ellenséges vonalak áttörésére, bár ha ügyes valaki, akkor az égen repkedőket is leszedheti vele. Történt, hogy egy pilóta kinézett magának, amikor tankoltam, én pedig bemenekültem egy kisebb alagútba. Ám ő nem adta fel, és lőtte a bejáratot lebegő módra kapcsolva szárnyasát. Én beljebb húzódtam, mire az cselesen megkerülte a hegyet és belavírozott mögém, gondolván, mivel háttal van nekem, így nem látom. Ám a radaron pontosan figyelemmel követtem mit csinál, és a csövet megfordítva máris idézhettem a *„Nagyot robban akkor, azután elhallgat...”* strófát. Ha gyorsabb haladásra vágyódnék, akkor a terepjárókat választhatnám, csakhogy ezen négykerekűek a gyorsaságuk mellett igen sérülékenyek, és tudod Másenka a drága időlimitemet nem szerettem volna holmi újraéledésekkel eltölteni. Ám csapatszállításra kiválóak, mivel három cselovek is befér egyszerre. Sőt, ha egyedül utazik benne az ember, akkor váltogathatja az ülőhelyeket, vagy felmászhat hátulra a géppuskához is, és mivel a tank és a repülőgép szintén kétszemélyes, azokban is megoszthatjuk bajtársunkkal a szerepeket. Megemlítem még a légvédelmi lövegtornyokat, amikben célszerűen védekezni mászik be a magamfajta, lévén támadni igen nehéz vélük. Ebből kettő féle található, az egyikben 30mm-es töltényekkel fogadhatjuk a felénk szálló madarakat, míg a másikban nagy hatótávolságú radarirányítású rakettyik intézik el a dolgokat. Ám ha mégis a talpamon voltam kénytelen rohangászni, összesen hétféle fegyver és egy lézerirányzékos távcső segítette túlélésemet és pontjaim gyarapítását. Külön élveztem a harci rambókésemet, aminek használatakor elég egyetlen vágás a kellemetlenkedő alakok torkán, hogy elősegítsem újjászületésüket, akik ilyenkor – lopakodást eszközölvén – még a radaron sem láthattak meg. Ám engem is értek meglepetések, amikor például lángszóróval pirított meg valamelyikük. Szerencsémre található harctéri mindentgyógyító ragtapasz, amiből három leledzik, egy az embernek, egy a repülő gépezeteknek és egy a guruló járműveknek.

Ám ne higgyétek odahaza, hogy itt nincsenek szabályok és lövünk mindenre, ami mozog! Jó, van ilyen is, amit a néphagyomány is őriz, és deathmatch-nek nevezik, hol az egyéni szereplés a lényeg. Ám a drúgákkal csapatokba is szerveződhetünk, imigyen tímben dethmaccsolva a másik csapatot! Ebben semleges bázisok elfoglalásával szerezhetünk újjászülető helyeket és felszerelés utánpótlásokat, és az nyer, kinek a végén több pontja lészen. Ám szaladgálhatunk a zászlórablás megszokott szabályai szerint is, vagy éppenséggel a zónás módszert követve, hol bázispontok megszerzésével növelhetjük területünket. És mint azt tudod, a 32 katona, ki egyszerre a csatában lehet, igen nagy felfordulást és háborús hangulatot tud okozni! És nem kell mindenkinek a hálóra kötöznie magát, mert egy PS3 gépezeten akár négyen is nyomulhatnak osztalékos képernyőn, egy csapatba tömörülve!

Milyen helyeket jártam be ellenre vadászva? Archipelago kis elszigetelt szigetein nem lehet nagy offenzívát indítani, és a központi hármas bázison kívül csak repülőkkel tudtam közlekedni, amennyiben nem lőttek le a többi repülővel közlekedők. Ám a helyi sziklákon elkeseredett küzdelmet vívtak az ottrekedt egységek, lévén menekülési útvonal csak a levegőben volt, ám nem termett minden másodpercben repülőgép a felszállóhelyen. A sivatagban a központi erőd jelentett biztos védelmet, imigyen főleg gyalogos harc alakult ki, amit tankokkal és repülőkkel lehetett megtámogatni. Egykor talán a főváros volt a mostanra kihalt capitolium, melynek tornyai a felhőkig nyúlnak, nagyszerű fogócskás pályát adva ezzel a repülni vágyóknak. Természetesen az extra raketyik az oszlopok közé vannak eldugdosva, hogy ne legyen olyan egyszerű a felszedegetésük. A csapatos tolcsokolás legnagyszerűbb helye viszont kétségkívül a kettéosztott sziget! Csupán két híd köti össze a két bázist, ahol még harckocsival is körültekintően kell átkelni, lévén bármikor ott teremhet egy gépmadár, és akkor nekünk lőttek. A városi harchoz szokott málcsikok pedig bizonyára Eucadia házai között érzik jól magukat, hol kedvükre gyakorolhatják az utcai harcolgatást, és kedvükre lövöldözhetnek a légvédelmi ágyúkkal, tankokra és gyalogos katonákra egyaránt, nem feledve a robbanós hordók kilövését, ha a gyanútlan harcos mellette ácsorog.

A világok kinézetéről szót ejtve elmondom, hogy nem érheti szégyenkezés azok tervezőit. Mindegyik sajátos hangulattal és koncepcióval bír, a sivatag napfényes homokszín területein át egészen a szigetek felhős és borongós légóceánjáig. Egy-egy helyszín akár 4-5 féle csatának is otthont adhat, a megunástól nem kell félni. Járműveink és ruházatunk szintén szépen kivitelezett, és csak néha fedeztem fel a távolban ötméteres lépésekkel futó egyéneket, mert a közelemben mindenki úgy mozgott, mintha nem választott volna el tőlük egy óceán. Akinek pedig kedve van, otthonában is teremthet csatározásokat, a netkapcsolatától függően indítván saját szervert, arra pedig meginvitálván rokonait, barátait és üzletfeleit. A hangulati elemek is nagy derültséget keltettek, midőn például egy figyelmetlen társam át akart futni a tankom előtt, ami őt kellően szétlapította (majd én kerültem hasonló helyzetbe, miközben egy repülőgép elől hátrálva nem észleltem a mögöttem manőverező ormányos harci szekeret).

Aki kedvet kapott eme háborúhoz kis falunkban, az bemenvén az 576 üzleteibe megveheti a **Warhawk**ot lemezes formátumban (lévén Magyarfaluból nehézkes még mindig a PS Store-os vásárolgatás). Jómagam pedig letöltöm a hivatalos oldalról a kinyomtatható és összeragasztható papírmakettet, hogy szobám kellemes dísze legyen, mit nézegetek vala, miközben ballagok felfelé a rangot adó háborúk szamárlétráján!

Így megy ez Másenkám!

Dzsonhawk

MARTIN BELESZÓL!

A Warhawk a méltán legendás sikerű PC-s Battlefield sorozat konzolos megfelelője, kategóriájában egyedülálló, szinte tökéletes program. Olyan élményekben lehet részed benne, amikben eddig még soha, ha előtte nem PC-ztél, ha tősgyökeres konzolos vagy. Tulajdonképpen egy hatalmas, soha véget nem érő online háború, amelyben minden nap vívhatsz egy (vagy több) győztes (vagy vesztes) csatát. Az első egy hét nagyon kínkeserves vele, amíg kitanulod a szabályokat, a játékmenetet, a járművek használatát, utána viszont akár a vérre menő, akár a fun meccsek is szórakoztatóak lesznek. Egy apró negatívuma van szerintem: a repülők, ha értő kezekben vannak, túl erősek a többi gyilkolásra alkalmas eszközhöz képest.

WARHAWK

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (32 online)

✔ jelenleg az egyik legjobb multi a piacon!
32 emberrel igazi világháborús hangulat!
X nincs semmiféle offline,
vagyis egyszemélyes story mód

9 pont

ZSUGABUBUSOK!



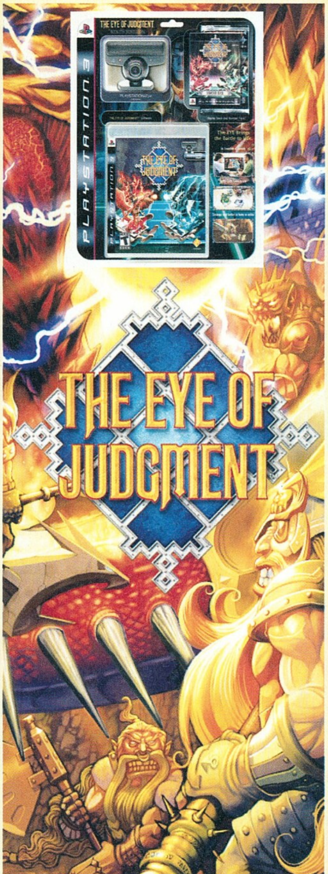


Kártyák. Makk alsó, dáma, ász… tudjátok. Fantasy. Sárkány, varázsló, ork… ezt is tudjátok. Eyetoy, Playstation Eye. Ugrálás, hadonászás, *benne vagyok a tévében* feeling, interaktivitás és innováció. Aki nem tudja, sokat veszített. És most bele az egészet egy dobozba, rázzuk össze, alkossunk egyedi szabályrendszert, és készen is vagyunk egy új játékkal, aminek az ötlete zseniálisan egyszerű: kártyázzunk fantasy-t, miközben a tévében vagyunk! Nem érted, hogy lehet fantasy-t kártyázni?

Nos, kártyázni bármit lehet, amit egy bizonyos Richard Garfield nevű ember tud a legjobban, lévén az ő nevéhez fűződik a gyűjtögetős-cserélgetős kártya műfaj, a Trading Card Game. Ric amúgy matematika professzor, kombinatorikai zseni, és az alapjáték kitalálója, aminek a neve Magic: The Gathering, valamint a cégével kooperálva jött létre az **Eye of Judgement** is. De kártyás játék a Netrunner, BattleTech, van Star Wars készlet is, vagy akár a vámpírok világába is elmerülhettünk. Sőt, fiatalkorom nagy kedvence, az *Autós kártya* is ez a műfaj volt csak kicsiben, hiszen a pakliban szereplő autók (és a trabant) többféle tulajdonságait alapul véve folyhattak a csatározások. Ám ne gondolja senki, hogy egy ilyen kártyás elfoglaltság primitív dolog! Nem csoda, hogy egy matematikus kellett hozzá kezdetben, hiszen minden kombinációt figyelembe kell venni, hogy valóban kiegyenlített küzdelmet vívhassunk, ne legyen gyenge és semmire sem használható lap, vagy éppen egy überkarakter vagy módosító varázslat, ami mindent lemos a pályáról. Gyűjtögetős kártya itthon is van, például a Hatalom kártyái, ami már 12 éve népszerű az erre hajlamos egyének között (idén is jelent meg két új kiadás belőle).

Aki foglalkozott már ilyesmivel az tudja, hogy a kiindulópont mindig a kezdőcsomag, avagy a Starter Pack. Az Eye of Judgement dobozában mi is ezt kapjuk egy 3x3-mas Battlefield terítővel (és a vadiúj PS3 kamerával) együtt, ráadásul nem valami átlagos minőségű a cucc, ugyanis a Sony a Hasbro céggel kötött szerződést a gyártásra, aki ma ebben világelső. És valóban, a lapok időtálló műanyagján precíz rajzok csodálhatóak meg, élénk színekkel, jól olvasható feliratokkal. Komolyan mondom, büszkeség fogott el, mikor átnéztem őket. Ez teljesen más, mint amikor egy játékban mondjuk karaktert generál az ember, itt a kezében vannak a szörnyei, hősei, varázslói és még ki tudja milyen kreatúrái, szerkezetei. Ennél már csak a figurás-mesélős klasszikus szerepjáték lehet jobb, ahol az ember önmaga állítja össze és festi ki a bábúit. Ám hopp, mert pont ezt kapjuk vissza most, csak éppen virtuálisan! Sajnos lényt nem áll módunkban alkotni vagy módosítani (pedig az lenne a finom), de minden egyes kártya életre kel a képernyőn, ahogy a kamera alá tesszük. Komolyan mondom, hogy eddig ez az Eyetoy által elindított ösvény legkirályabb felhasználása! Kazuhito Miyaki (producer) elmondta, hogy céljuk nem csak a régi kártyások bevonása volt, hanem a kártyaszüzek elcsábítása ezen világ felé, a vizuális technika alkalmazásával. Szerintem sikerülni fog nekik, és a kártyások meg a videojátékosok népes táborának egy jó nagy részhalmazát fogják alkotni ezek a népek. Ezt a magam példáján tapasztaltam, mert ugyan tudtam, hogy miről van szó, de partit eddig csak messziről néztem idegenkedve. Ám most inkább fennmaradtam hajnalig, csak hogy minél tovább nyomhassam a csatákat, mivel ugye a készletet és a tesztgépet vissza kellett Martinnak szolgáltatnom. Így most várhatok addig, míg meg nem érkezik majd a sajátom. Egyébként a munkahelyi pécés kollégák is szimpatizáltak a neten nézegethető gameplay filmekkel, és unszoltak, hogy vigyem be megmutatni, mert ilyet még nem láttak. Ezt el is hiszem, mivel a fejlesztő Sony Laboratories a képfelismerő technológiával eleinte csak kísérletezett, a fejlesztői környezetük pedig két szuperszámítógép és egy nagyfelbontású kamera voltak, így nem is gondolhattak a házi rendszerek számítási kapacitására, mint platformra. Ám jött a PS3 és a Cell processzor, amire már elkészülhetett a dolog hazavihető változatban.

A technika lelke a kártyák oldalain található vonalkód rendszer, ezt figyeli a képfelismerő modul, innen tudva meg a kártya karakter adatain túl a kamerával bezárt szögét és távolságát is. Így van, nem csak letehetjük a lapot és a gép rárakja a megfelelő alakot, hanem forgathatjuk, döntögethetjük és emelgethetjük kártyánkat, a figura korrektül követi azt. No persze ez közel sem valós idejű, kell olyan egy-két másodperc, mire az adatok teljes feldolgozása befejeződik, de ismerve az ilyen algoritmusok számítási igényét, mindenképpen nagyszerű programozói munka. Poén, de a lényeket piszkálhatjuk is az ujjunkkal, amire iránytól függően másképpen reagálnak! Van egy ilyen kis dobozon ücsörgő szörnyecske, akit

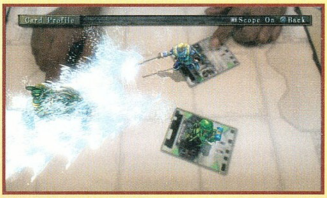






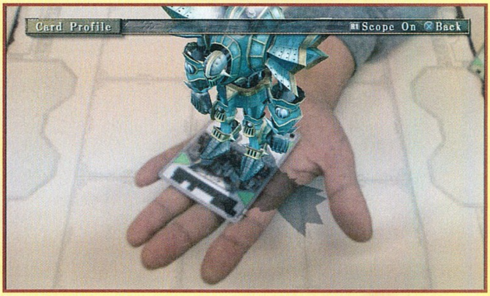












ha meglöktem, akkor leesett a trónjáról, majd méltatlankodva visszamászott rá. A harcosok odacsapnak, a varázslatokat megjelenítő mágus mellszobor pedig nézelődik, mintha a vállát kocogtattam volna meg. Persze a játék lényege maga a harc, nem pedig a kreatúrák zaklatása… Az alap pakliban (Start Deck) harminc kártyát kapunk, de összesen 110 féle kártya érhető el, amivel már egész jól el lehet lenni. A szabályokra viszont nem kell figyelnünk, mivel a program úgyis mindent bemond, például azt is, hogy most húzzunk egy kártyát, a döglött egységeket pedig leszedeti velünk a küzdőtérről, addig nem megy tovább a parti. De arra is ügyel, hogy egyszerre csak 90 fokot fordulhatunk, és így tovább.

Nos, bár a szabályok ismertetése megtöltene vagy két melléklet oldalt, a lényeget azért elmondom kedvcsinálónak. A stuffot ketten (sőt kettőre, felül és alul), és ha a kártyánk, valamint a mező, amire letettük megegyező elemmel bírnak, akkor a kreatúránk plusz két életerő pontokat kap, ha nem, akkor meg mínuszokat. Kellemetlen, ha mondjuk a vízben álló békáink alatt átfordítja valami a talajt, és pont tűzbe kerülnek, mínusz négy pontos sebzést elszenvedve ezzel, mivel az már velük szembenálló erő. Ám ez túl egyszerű lenne így. Harcosaink ezért csak meghatározott irányokban képesek cselekedni, akárcsak a sakkbábúk, ezek pedig a támadási, védekezési és ellentámadási megmozdulások. Például a harcos előrefelé támadhat egy mezőt, ugyanarra végzi az ellencsapást automatikusan, és hátulról blokkol, mert mondjuk ott védi páncélzat. Vannak négy irányban ható eszközök is, ezek jellegzetesen a középső neutrális mezőre helyezhető bástyák és egyéb védművek, hárul a programra, minden mást ugyanúgy kell tennünk, mint egyébként, csak éppen a kezünkben olyan lapokat kell válogatnunk manuálisan, amit dobott a gép. De szerintem ne keseregjen senki, ha valami miatt nincs a világhálóra kötve, mert a mesterséges intelligencia is meglehetősen erős ellenfél, természetesen a felkészültségünknek megfelelően kiválasztandó öt fokozatnak szerint.

A grafika jó, bővebben *„a célnak megfelelő”*, bár a gyorsabb játék érdekében a célirányos player kikapcsolja az animációt szerintem, ami bár kétségkívül látványos, de hosszútávon inkább a funkcionalitás a lényeg. Az értékelés viszont most teljességgel szubjektív, mivel ez végső soron egy felturbózott társasjáték, illetve kártyázás, imigyen a szokásos skatulyákba (grafika, szavatosság) nem



játszhatjuk haverunkkal, a gép ellen, vagy pedig online a neten, ám ez utóbbihoz már regisztrálni kell a paklinkat a rendszerben. Kezdéskor öt kártyát húzunk, amiből maximum egy lényt idézhetünk meg körönként, valamint kötelezően egy új lapot kell húznunk a csomagunkból. Fordulónként automatikusan két mana pontot kap a játékos, ami egyrészt az idézéshez (summon), másrészt pedig a cselekvéshez (mozgás, harc) használhat fel. Értelemszerűen lényeink két legfontosabb tulajdonsága így a summon és az action cost, vagyis amennyi levonódik miatta a mana pontjainkból. Természetesen ki lehet hagyni egy kört, ha kevés van belőle, vagy csak gyűjteni akarunk valami brutál cucc táblára viteléhez, és vannak cseles manalopó lehetőségek is. A másik legfontosabb érték a lény eleme, ami szokásos módon a négy őselem, amikből kettő-kettő egymással szembenálló (tűz, víz), valamint egy ötödik, ami semleges. A harctér kockái szintén ilyen elemekre vannak osztva főleg stratégiai pontként funkcionálva. Természetesen varázslás is akad, amihez a spell kártyánkat először az azt castoló támadóra, majd pedig a célpontra kell helyeznünk. Ám ezen két oldal most nem lenne elég azon módosítók leírására, amik a kártya egyéni tulajdonságaitól függenek, mint mondjuk az azonos elemű egységek jutalom HP pontjai és egyebek. Ezért ha profi angoltudás nem is, de egy szótár a gyengébb nyelvtudásúaknak mindenképpen szükséges, a meglepetések elkerülése végett. Ötletek és stratégiák kicsiholásához pedig akár a géppel is játszathatjuk önmaga ellen, ellesve a mesterfogásokat. Egyébiránt a lemezen három betanító videó is található, amik meglehetősen hosszúak, de mindent szájbarágósan elmagyaráznak onnan kezdve, hogy milyen a jó megvilágítás, a kártyákat ne gyűrjük meg és firkáljuk össze, egészen egy demóparti lépésről-lépésre történő lekövetésében. A stíluson eléggé röhögtem, mert olyan, mint egy szocialista *„Oktató tananyag úttörőknek a fantasy kártyajátékok kultúrált játszásához”* című super8-as film.

Mint írtam, adva van netes játék lehetősége, ám ilyenkor a legtöbb emberben egyből az ügyeskedés lehetősége fogalmazódik meg, mert ugye ez miatt van agyunk és jutottunk fel a táplálékláncz csúcsára. Viszont egyrészt az ilyen minek játszik, másrészt pedig ezért van a regisztrációs eljárás a Deck Builder menüpont alatt. Ennek első lépése az, hogy az összeállított paklikat lementjük és bejegyeztetjük a gépen még offline, vagyis nem netre kapcsolt üzemmódban. A netes csatában pedig a kártyákat nem mi keverjük meg és húzzuk a pakliból, hanem a program osztja véletlenszerűen a bejegyzett lapokból, így megelőzve ama tévedést, hogy figyelmetlenségünkben és nem szándékosan a legerősebb figuráinkat és varázslatainkat válogassuk ki az ellenfelünk legyőzése érdekében. Vagyis egyedül a körönkénti húzás fér bele. Az ötlet kiváló, a megvalósítás is kiváló, **imádtam vele játszani**, innovatív ötlet, ezért nem sajnálom rá a kilencest. Egyébként az új kameráról és egyéb felhasználási lehetőségeiről odébb olvashattok Krisztől egy átfogóbb körképet.

Dzson of Judgement

MARTIN BELESZÓL!

Amit a képeken láttok, az a valóság, és nem csodálkozom, ha elsőre nem hisztek a szemeteknek, mert ilyen okosságra eddig még tényleg nem volt precedens. Hatalmas ötlet, pazar megvalósítással! A videojáték-világ újabb nagy lépést tett előre egy teljesen újszerű, a játékost, az embert már nem csak a kontroller kezelőjeként, de aktív szereplőként bevonó dimenzióba, amely amennyire új, annyira ősrégi és hagyományhű is egyben, hiszem asztalhoz ülni és kártyázni, vagy társasjátékozni már évezredek óta hasznos és szórakoztató elfoglaltság. Szerintem jobb, mint a tévé előtt ugrálni…

THE EYE OF JUDGEMENT

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos (2 online),
playstation eye, 720p

✔ jellegéből adódóan sosincs két ugyanolyan csata; jó ötlet és megvalósítás
✗ remélem, hogy a bővítő kártyakészletek elérhetőek lesznek hazánkban is…

9 pont

TÜNDÉREK ÉS GYILKOSSÁGOK





A folklórról az embernek általában a hagyományos népmesék és egyéb sztorik jutnak az eszébe, amikor például a nagyi elmeséli, hogy az erdőben mit látott az ő dédnagyija, vagy a nagypapa bemutatja a néptáncot, és emiatt hívni kell a mentőket töréshez-zúzódáshoz. Na persze a folklorisztika számos területe közül most, a **Folklore** című PS3 exkluzív game tesztjében csak a néphit kerül terítékre, nem kell ritmusjáték szinten pengetnünk a citerát, valamint a programban a „folklore" szó azon lények gyűjtőneve is, akik az emberek által nem látható alvilágokban élnek. Eme világok egyikéről már alkothattam némi fogalmat, mikor a demót letöltve egy színes és fura univerzumba kerülve azon elmélkedtem, hogy ez most nagyon hasonlít a FFX egyik helyszínére, vagy sem...? Szépen eljátszogattam azért vele, de különösebb nyomot nem hagyott bennem a dolog, és hamar meg is untam. Persze egy ilyen demóból nem sok derül ki, főleg ha a játék eléggé szövevényes, így a végleges verzióval már nagy kedvvel vetettem bele magam az események sűrűjébe.

A két főszereplővel – Ellen és Keats – kapcsolatban is bővül majd az ismeretanyagunk, bár a játék ama tipikus rendszer szerint épül fel, ahol az események előrehaladtával tudunk meg egyre többet, vagy éppen még több kérdés megválaszolása ügyében kell ténykednünk. A game eleje egyébként kétszer is ijedelemre adott okot, mert a „shirogumi" feliratot a „guargumival" társítottam, mire rögtön eldobtam a kontrollert, majd pedig az intróban Ellen a 17 éve halottnak hitt anyjától kap levelet – természetesen egy igen elhagyott és lepusztult szigetecske nem túl bizalomgerjesztő falucskájából –, amit egyből RE lopásként értékeltem. (Ám eme hasonlóság okára hamar fény derült, hiszen a készítőknél látható Yoshiki Okamoto név feltűnt a Resident Evil, Onimusha és Devil may Cry alkotások kapcsán is.) Szóval, a lány a levelet megkapván természetesen hajóra száll, és mivel a viharos hullámok miatt a kapitány vissza akar fordulni, a tengerbe ugorva szeretne partot érni. Másik hősünk Keats, aki okkult magazinokba irkál cikkeket, és pont abból a faluból kap egy segélykérő hívást egy nőtől, amit tanulmányoz. A nő pánikol, hogy a tündérek ki akarják nyírni, és megkéri, találkozzanak a tengeri sziklánál. Nos, itt fut össze a párocska, és a földön ücsörgő alakban mindketten azt vélik felfedezni, aki őket idehívta. Ám az már nem mond nekik semmit, lévén eltávozott az élők közül. Ezt bizonyítandóan a szél le is fújja a testet a partra, ahova lefutva végre elkezdődik maga a játék. Bár még előtte megdicsérem azt, aki kitalálta a párbeszédek és történések stílusát, ugyanis képregényt formázva, álló hátterek előtt nagyon minimálisan mozgó – vagyis inkább csak mozgatott – alakokat és buborékokban megjelenített szövegeket alkalmazott erre a célra. A könnyebb feldolgozhatóság érdekében pedig a fontos személyek és helyek színesen íródnak ki, ami jó, ha az ember követni akarja a cselekményt, ami nem árt egy titokfelderítős stílus esetén.

Mint hamarosan kiderül, valami igen különös dolog történt errefelé 17 éve, ami sorozatos gyilkosságokba és egyes emberek megőrülésébe torkollott. No, a település méreteiből következtethetünk arra, hogy azért olyan iszonyat nagy nyomozásokat nem fogunk lefolytatni, és hamar végeznénk is az ügyletek felderítésével, ám van egy kis bibi: a dolgok alakulása olyan, hogy bizonyos válaszok megszerzéséhez találkoznunk kell a halottakkal. Itt jön a képbe a játék akció része, amit a demóból már megismerhettünk! Ellen egy hangra tér magához a parti ájulása után, ami a kocsmába hívja. Itt aztán idétlennél-idétlenebb kinézetű lények fogadják, mintha csak valami bizarr gyermekmesében lennénk. Mint kiderül, ők afféle félholtak (vagy *félélők*), legalábbis ezt mondja egy fakocka lábú, cilinderes-szmokingos patkány, majd valami ruhát emlegetnek, amit ha felveszünk, akkor átléphetünk az alvilág kapuján – ami természetesen itt van nem messze. A pubban amúgy zajlik az élet (*halál*), de csak sötétedés után találunk ilyen kínkeserves lényeket, mert nappal rendes humanoidok népesítik be a falu utcáit és egyéb létesítményeit. A vendéglátó-ipari egység amúgy fontos helyet tölt be az életünkben, mivel itt kérhetünk a bárpulton túli mutáns fától (nappal egy csapostól) a történethez kapcsolódó, vagy letöltött küldetéseket, hogy segítségükkel például képeskönyvlapokat nyerjünk, amik a game teljes kipörgetéshez kellenek.

Alvilági utunk során kapunk egy madárijesztőt kalauznak, de a pinokkióorrú tündérnéptől is kérdezősködhetünk az aktuális dolgokról, vagy éppen a harcrendszerről és egyéb játékmenettel kapcsolatos tudnivalókról. Mint kiderül a „folklore" az általában a pályavégi főellenfél lesz, akit/amit lecsapdosva néha kiszabadíthatjuk a benne rejtőző holt lelket, aki felel kérdéseinkre, aminek mi örülünk, mert mehetünk vissza a való világba újabb kérdéseket feltenni. Szerencsére nem csak ilyenkor mehetünk a rendes létbe, hanem bármelyik portál aktiválásával is, ami egyben a gyógyulásunkat is szolgálja.

Mint ebből gondolom rájöttetek, van egy egészségcsíkunk, ami alatt egy másik, ami természetesen mágikus erőkijelző, csak itt *agykapacitásnak* hívják (MC – Mind Capacity) és a használt folkok csökkentik erejük szerint. Hogy ez mit jelent? Nos, a folkok lényegében megvadult tündérek, így elpusztításuk nem okoz lelki traumát, pláne, hogy ellenkező esetben ők pusztítanak el minket. Viszont ha lecsaptunk egy ilyen lényt, azzal még nincs a dolog elintézve, ugyanis magunkba kell szippantanunk ruhánk erejével

















az ID-jét, amit egyszerűen nevezzünk csak el léleknek. Ez egy piros szellemalak a földön fetrengő folk felett, amit ha nem abszorválunk, visszamegy a gazdájába, aki feléled, igaz már jóval gyengébb állapotban. A szippantyúzás (abszorválás) már a kontrollerünk mozgásérzékelésével működik: az R1 lenyomása mellett felfelé kell azt rántani a sikeres művelet érdekében. (Szerencsére nem kell fel-le rángatni, mint nimfomán majom a...) Szóval elég, ha csak egyszer rántunk rá, és a folk máris a miénk. Nagyobb kreatúráknál természetesen nem ússzuk meg ennyivel, mert ott már esetleg jobbra-balra is kell döntögetni SIXAXIS-unkat, hogy a lelkét a földhöz csapkodjuk, míg az ilyenkor megjelenő harci mérőkénket meg nem telítjük. Még erősebb, jellegzetesen boss típusú szörnyek ID-jét pedig egy kis reflexjáték keretében tudjuk beszipkázni, miszerint csak akkor kellráncigálnunk ha piros, ellenkező esetben tilos a kontroller emelgetése, mert elveszítjük a cuccot.

A harc menete igen egyszerű. Adva van a négy alakzat gombunk, amikhez külön-külön olyan folkot társítunk, amilyet csak szeretnénk, sőt a beállításokat (palettákat) el is menthetjük (kivéve egyes questeket, ahol nem variálhatunk). Az adott gomb lenyomásával aztán a lényünk harcol helyettünk. Van amelyik közelre hatásos, vagy távoli támadást eszközöl, esetleg a levegőből ránk törőket tudjuk vele leszedni, megvéd minket, szóval a lehetőségek elég széles skálán mozognak. Például az első főellenség folklore egy csápos teknős akármi, aminek az egyik támadása az, hogy odaszív a csápjával. Ha ilyenkor egy medve és mumus kereszteződéséből kialakított lényt dobunk oda, aminek az egyik harci formája a tüskéshal módra való felfújódás, akkor azt szippantja be. Lényünk ekkor a szörny csápjában ereszti ki tüskéit, amitől az leszakad. Ám egy folk legfontosabb tulajdonsága mégis az, hogy milyen elem alá tartozik őkelme (szél, víz, akármi), mert egyes folkok – és ajándékért vagy továbbjutásért széttörendő kristályok – csak meghatározott típusra reagálnak, amit a megcsapásukkor felvillanó aura színe jelez. Harcosaink tápolására is lehetőségünk adódik, amitől erősebbek lesznek, kevesebb MC-t fogyasztanak, vagy a számuk növekszik meg. A fejlődésüket karma-felszabadításnak hívják errefelé, és különféle dolgokhoz van kötve, mondjuk alkalmazzunk felszabadító tárgyat, vagy nyírjunk ki vele x darab y fajtájú folkot. Ezen túlmenően különféle kosztümöket is kapunk utunk során, amiknek mindenféle jótékony hatásai vannak, például a tündérruhánk megóv a helyhez kötöttségtől (pl. a takonyöntő zöld ragacsától) és az altatással manipuláló kis szemetektől. Komolyan mondom, a jelmeztervező profi volt, mert egy olyan pillangószárnyas ruhakölteménytől, ami a játékban van, bármelyik 8 éves kislány eszét elvenné... De ne feledkezzünk meg riporter barátunkról sem, hiszen a játék felét vele kell végigvinnünk! Minden fejezet elején választhatunk, hogy éppen férfi vagy női szerepet akarunk felvállalni, de nem kötelező a párhuzamos játék felváltva, csak éppen úgy sokkal érthetőbb lesz a történet, ugyanis a misztikus dolgokat is ketten oldják meg – mondjuk Ellen megszerez egy fél fotót, aminek a másik felét Keats kapja, és amikor találkoznak, akkor válik egésszé a kép. A pasival a harc sokkal egyszerűbb, ő inkább az erejével hasít, míg a csaj a lények kombinálásával halad előre.

A falucskára visszatérve, a Folklore le sem tagadhatná a Resident Evil 4 rokonságot. Elhanyagolt kőépületek, lepusztultság, este szürkeség, az ablakokon át kiszűrődő fények, és a fura emberek. A belső terek azért általában jobbak, bár lakni azért nem mennék egyikbe sem. Nappal valamivel kellemesebb látványt nyújt a terület, és csak az a bajom vele, hogy blokkokra van osztva, pedig erről már igazán leszokhattak volna, mert ott az a rengeteg memória. És elég uncsi, hogy megy az ember, elér a piros vonalig és akkor egy kis töltögetés után kerül az új részre. Ez sajnos az alvilágokban is így van, ahol ráadásul a lények is állandóan újratermelődnek, de végül is ezt felírhatjuk a tápolási funkciók megkönnyítéséhez. Összesen egyébként hat változatos világ van, nem kell a cukormáz színekkel megvadított tündérkertben megcsoffadnunk. A háborús zónában például mindenféle katonai folk jön ellenünk, szuronnyal, gépfegyverrel, harci robottal, emberarcú póklábas tankkal és szintén arcos helyből felszálló, propelleres repülővel. A terep is más, füst, égő tüzek, bombatölcsérek és romos házak (jól mutatott a csaj a tündérszerelésben közöttük). Utána jön a víz alatti rész, egy kissé dungeon-forma világ, a pokol, és legvégül az alvilág közepe.

ÉRTÉKELÉS

Személy szerint a game kétszereplős, „skizofrén" jellegét pozitív és negatív aspektusban is értékelem. Mert ugyan két játékot kapunk egyben, de a való világ és a másvilágok mindenben ütik egymást. A fő történethez jobban illett volna egy rothadó, széteső, hullákkal és mutánsokkal teli, nyomasztó, gigeres túlvilág, nem ilyen idétlen lényekkel benépesített síkok. A nyomozgatás pedig nem túl bonyolult, mert mindenki megmondja, hogy hova menjünk a továbbjutás érdekében. De azért összességében nekem megér egy hetest, ami lehetne *talán* nyolc is, de inkább most szigorúbban pontozok, nehogy csalódás érjen benneteket.

Dzsonlore



MARTIN BELESZÓL!

A game hivatalos meghatározása „dark fantasy tündérmese", ami nagyjából fedi is a valóságot. Szerintem kicsit elvont a stílusa, nem túl gyors a tempója, talán az újabb Final Fantasy-khoz tudnám hasonlítani (RPG rész nélkül), némi nyomozós-thriller hangulattal. Nagyon egyedi program, az biztos, de nem a nagyközönségnek készült. Talán az a legjobb, ha simán elszállós játéknak hívom, és elszállt játékosoknak ajánlom.

FOLKLORE

SONY / GAME REPUBLIC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

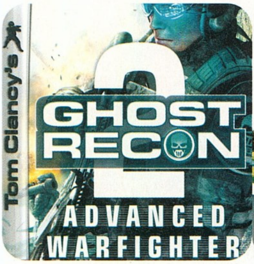
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ érdekes a kettős játékmenet
X ez a hátránya is, nem egységes a játék, nem tudták elkapni igazán jól a hangulatot

7 pont

PLAYSTATION 3 LELTÁR



Ez a harc már nem a régi. Megy a futurisztikus eszközökkel felszerelt katona, és szembekerül a helyi bolhapiacon vásárolt Kalasnyikovot viselő lokális harcossal, aki főállásban mondjuk cipész. De aki ilyen dicsőségre vágyik, az már PS3-mon is nyomulhat szingli mókában vagy a netre felkötve sokadmagával. A játék még mindig könnyű, bár a legnehezebb fokozatban egy golyótól restartolhatunk, de ennek kivédése nem túlzottan nehéz. Általában a magassági felderítő robotunkkal berepülhetjük a pályát, az ellenségeink így felkerülnek a térképre, és már csak előre kell küldeni bátor társainkat hogy leszedjék őket. Megyünk tíz métert, kukkolunk, nézegetjük a térképet, és ha távcsöves puska van nálunk, akkor csak annak van esélye, aki előbb vett észre minket, mint mi őt. A csapattagok összeválogatása és a parancsok viszont mintha kissé visszafogottabbak lennének, nem kapunk olyan nagy cselekvési szabadságot, mint eddig. Ám elég sok manőverben hasznosíthatjuk az új kontrollert, mármint a mozgásszenzorokat, úgy értem. A grafika amúgy teljesen rendben van, szép és gyors, a recéket is nagyjából elmossák a környezeti effektek, kellemes a táj (porvihar esetén pl. sötét lesz), egyszóval a PS3 SOCOM megjelenéséig nyugodtan vedd meg, ha háborúzni akarsz.

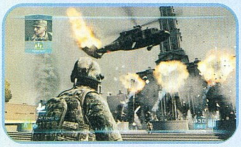
Dzson

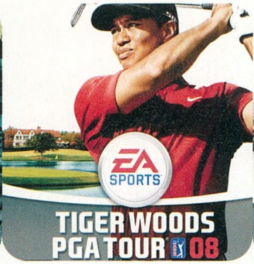
játékcím: tom clancy's ghost recon advanced warfighter 2
kiadó / fejlesztő: ubisoft
más verzió: psp, x360, wii

8









A PS3-mas TW eléggé csalódás volt grafikailag. Alig mutat többet, mint a PS2 változat, mert azért a mai gépeken egy szimulált erdei környezetet illene összekeverni egy valódival, pláne ha a programnak bőven van ideje kirajzolni bármit. A játék viszont ugyanaz, mint az öt évvel ezelőtti, csak megspékelve a kor lehetőségeivel, ami a net és a kamera. A net nem csak multizni jó, hanem arra is, hogy feltegyük a legjobban sikerült ütéseinket kihívás gyanánt, a kamerával pedig a teljesen egyéni módra felépíthető karaktereinknek adhatunk valós arcot, például a sajátunkat. A lendítés pedig lehet analóg karos és a klasszikus reflexpróbás-nyomkodós szisztéma, ahol az elsőre elindul a sáv, a másodikra megáll és visszaindul (ez lesz az ütés ereje), a harmadiknak pedig egy zónán belül kell megtörténnie, hiszen a pontosság múlik ezen. Érdekes, hogy az online játékhoz nem elég a PS3 accountunk, hanem egy egyéni EA-sat kell kreálnunk. Azért a grafikára visszatérve kár a silányság, mert a hangulat jó, a nézők mászkálnak a labda felé, a rendezők csendet táblákat mutogatnak, és ha az embereket vesszük célba, integetnek és összehúzódva védik a fejüket. Talán majd legközelebb összejön a látvány is.

Dzson

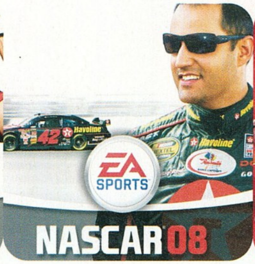
játékcím: tiger woods pga tour 08
kiadó / fejlesztő: ea
más verzió: ps2, psp, x360, ds, wii

6









A Nascarról mostanában az jut az eszembe, hogy verseny közben lerobbant a Halo 3 festésű autó… De a játék még mindig jó, és én ezt nevezem kihívásnak, amikor a kocsik csak a színükben és a szponzorok díszítményeiben különböznek, na meg persze a pilótákban. Sajnos az EA meglehetősen béna az átiratok készítésében, mivel mint a TW, ez is csupán a PS2 változat nagyobb felbontáson és némileg részletesebb modellekkel, meg persze az online módusszal. A belső nézetes műszerfal egyenesen ocsmány, mintha a PC verzió igénytelen grafikáit egy az egyben betették volna a konzolos cuccokba, pedig ez a közönség igényesebb dolgokhoz van szokva. De legalább nem rángat be a két visszapillantó tükör ellenére sem, mert a nagy középső mellé kapunk egy pici kereket is, a bukócsőre. Viszont nem tudtam nagy tömegkarambolokat gyártani, sőt, kilökni sem nagyon a gépi pilótákat, ellenben ha ők jöttek nekem valamiért, igen hamar belefúródtam a falba. A versenyzés ettől még élvezetes, kockásra ülhetjük egy verseny alatt az ülepünket, megvan a hamisíthatatlan „vonatozós", negyvenhárom autós feeling, és ugyanazt mondom mint a golfnál: jövőre újra megpróbáljuk. Pláne, ha lesz benne jó online és karrier mód, amit most fukarul kihagytak…

Dzson

játékcím: nascar 08
kiadó / fejlesztő: ea
más verzió: ps2, x360

6









A karaoke játékok nagy népszerűségnek örvendenek a népek körében. Természetesen a fejlődés itt is érvényesül, hiszen az egyéni produkció vagy a csoportos éneklés már nem csak a barátainkat és a szomszédainkat szórakoztathatja, hanem bárkit, aki rendelkezik netkapcsolattal. Ugyanis ha van kameránk a géphez, akkor az azzal felvett videót feltehetjük a netre vagy akár PSP-re is áttolhatjuk, imigyen bárhol bebizonyítva tehetségünket. A dalok száma is bővült (sőt folyamatosan bővül), ami szintén a PS networkről húzható le, és tartalmazza az eddigi összes PS2 Singstar nótát. A mikrofonokat is átdolgozták, már nem keltenek gagyi kínai piacos hatást, bátran lehet velük mutatkozni. Persze új effektek és variálható kinézet is tartozik a daloláshoz, ami remélhetőleg bátorítja majd a homebrew sztárok közösségét. A kamerával kombinálva ez már tényleg ilyen „benne vagyok a tévében" érzést kelt az emberben, a netes magamutogatási lehetőség meg reményt kelthet, hogy valami híres producer felfedezi személyünket. Bár én inkább a részegen bulihangulatban szamárordítással felvett videókra leszek kíváncsi… A Sony nem nyúl mellé, ha interaktív szórakoztatásról van szó, így te sem nyúlsz mellé, ha ezt a játékot leveszed a polcról! **(Én a házi szexvideókra leszek kíváncsi, amiket a PS3 kamerával rögzítenek… Martin)**

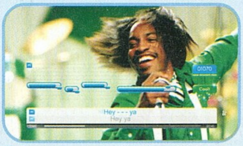
Dzson

játékcím: singstar ps3
kiadó / fejlesztő: sony
más verzió: jelenleg nincs

9







PLAYSTATON EYE

A Sony idén nyáron mutatta be az EyeToy továbbfejlesztett utódját, a külön PS3-hoz tervezett **Playstation Eye**-t, mely nem csak a Microsoft Live Vision kamerájánál is ismert multimédiás funkciókat kívánja majd ellátni, hanem akár a Nintendo Wiimote-jához hasonló megoldásokat is szülhet számos PS3 játéknál a jövőben.



Azt már rögtön tudni lehetett, hogy sajnos a kamera ugyan nem lesz képes HD felbontású anyagok rögzítésére, ám az Eyetoy képességeit jócskán túlhaladva, 60 FPS-sel rögzíti a 640x480-as képsorokat, és 120 FPS-sel a 320x240-eseket. (Utóbbi funkciónak pl. a lassításoknál lesz majd jelentősége.) A készülék két különböző lencsével is rendelkezik, ahol manuálisan állíthatjuk a szöget 56 vagy 75 fokosra. A kamera rendelkezik egy igen komoly mikrofonnal is, amely automatikus zajszűrést használ a 4-szer 16 bites csatornákon át felvett hang tárolásához. Az Eye-hoz rendelkezésünkre bocsátanak egy ingyenes szoftvert is EyeCreate néven, melynek segítségével képeket és videókat készíthetünk, valamint számos módon manipulálhatjuk és szerkeszthetjük is azokat, ezenkívül lehetőségünkben is áll tömöríteni őket.

A szerkezet már ránézésre és súlyra is jóval komolyabb benyomást kelt, mint az elődje, és hozzá hasonlóan ugyanúgy tetszőlegesen forgatható fel-le valamint balra-jobbra. A kamera elejét kattintásig forgathatjuk balra/jobbra a kétfajta lencsebeállítás eléréséhez. A csatlakoztatáshoz mindössze vegyük le a védőkupakot az USB csatlakozóról, majd dugjuk be a PS3 egyik portjába (plug and play). Ha csatlakoztattad egy bekapcsolt PS3-hoz, kéken világít. Ha képet is kap, pirosan. Az egészen egyedi 4 mikrofonos kiszerelés hatékonyabban képes követni a hang forrását, nem torzít, nem visszahangzik, így zajosabb helyeken is élvezhető marad a beszélgetés fülhallgató nélkül is.

A 120 képkockás felvétel lehetővé teszi a maximálisan folyamatos videók készítését, és a precízebb lassításban is jókora szerepet játszik. Az alacsony megvilágítású működésnek köszönhetően a készülék nem csak extrémen megvilágított helyen működik, hanem tompább fényű szobákban is kiválóan exponált képeket készít. Hála a manuálisan állítható lencséknek, a széles látószög kifejezetten ideális nagyon közeli felvételű videochatekhez, így partnerünk válla is látszik, valamint fontos lehet olyan játékoknál, ahol a teljes mozgását figyeli a szerkezet.

A lehetőségek száma így egy csapásra megnövekszik. Gondoljunk pl. a videochatre, bármikor beszélgethetünk barátainkkal kamerán át, méghozzá a megszokott webkameráknál csöppet komolyabb minőségben. Fotókat és videókat készíthetünk, vagdoshatunk, szerkeszthetünk, tömöríthetünk, valamint küldhetünk át rögtön a világhálón ismerőseinknek, és akkor még csak ezután jön a játékok Eye támogatása. Pl. itt van a hamarosan érkező PS3-as Singstar, vagy a sokat emlegetett Eye of Judgement, mely egy az Eye előnyeit erősen kihasználó fantasy kártyajáték lesz, és persze akadnak majd a jövőben további Store-os Eye cuccok is.

A következő fontos (az EyeToy képességeit jócskán meghaladó) **jellemzők**et tartották szem előtt a kamera kifejlesztésekor:

- speciálisan érzékeny mikrofon, melynek segítségével hatékonyabban csökken a háttérzaj, a készülék pedig kifejezetten a beszédre fókuszál, így sokat javul a beszédfelismerés;
- tompa fény mellett is igen hatékony működés;
- gyorsabb framerate folyamatosabb filmekhez, valamint precíz lassításokhoz;
- közvetlenül a PS3 merevlemezére tölthetsz le videókat, képeket, vagy hangfile-okat, és így ezáltal különböző sebesség mellett tárolhatod mozgófelvételeidet;
- kétfajta lencsebeállítás közeli képekhez, valamint teljes testet befogó felvételekhez;
- a kamerához ajándékozott ingyenes EyeCreate szofver jár, mellyel számos multimédiás műveletet hajthatunk végre, pl. különleges vizuális effektusokat eszközölhetsz felvételeiden.

Az Eye-t használó PS3 játékok

Aqua Vita	**Tiger Woods PGA Tour 08**
Burnout Paradise	**SingStar**
Ember	**Sky Blue**
Eyedentify	**Snakeball**
Operation Creature Feature	**Go! Puzzle**
The Eye of Judgment	**PES 2008**
The Trials of Topoq	

Technikai jellemzők

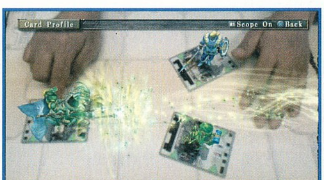
- **4 csatornás audiobemenet: 16 bit/csatorna, 48kHz, SNR 90db**
- **56º-75º-os látószögű zoom lencse**
- **2.1 F-stop, 1%-nál kisebb torzítás, fix fokuszálás (25cm 8-hoz 75º-os FOV mellett)**
- **640 x 480-as felbontás 60 képkocka/másodperc mellett**
- **320 x 240-as felbontás 120 képkocka/másodperc mellett**
- **USB2-es nagy sebességű adatátvitel**
- **Tömörítetlen videó vagy választható JPEG tömörítés**

Az **EyeCreate** szoftvert ingyenesen adják a vásárolt készülék mellé, melyet feltelepítve a Game menüpontból érhetsz el. (Ha indításkor reklamálna, hogy nem működik a mikrofon, akkor a PS3 dashboardjában lépj be a Settings/Accessory Settings-en belül az Audio Device Settings-be, majd állítsd át az Input Device-ot „USB Camera"-ra. Ugyanitt állíthatsz a mikrofon érzékenységén is.)

A Capture menüpontban készíthetsz fotókat, videókat, valamint hanganyagokat, és az Edittel állítgathatod, tömörítheted, vagy mentheted el a kész file-okat, valamint a Help menüpontban találunk némi segítséget a programhoz. Fényképeket, video- és audiofelvételeket menthetsz el a PS3 merevlemezén, a fényképeidet pedig különböző vizuális effektusokkal változtathatod. A különböző felvételi módok (pl. felvétel vagy időcsúsztatás) is újabb lehetőségeket rejt magában, és vállalkozó kedvűek komolyabb kisfilmeket gyárthatnak maguknak. A különböző effektusok mind érdekesek ugyan, de szerintem elsősorban „művészi" képeknél lehet majd esetleg komolyabb hasznát venni. Persze ha valaki ért hozzá, akkor nyugodtan használja ki. Mindenesetre a kamera majdnem sötét szobában is jól működött, ami azt hiszem nem kis szó. Automatikusan fókuszált, éles tiszta képe volt, és a próbafelvételeim során a felvett hangom is kifejezetten tisztán kivehető volt visszajátszáskor.

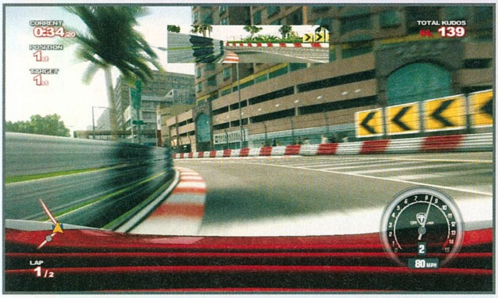
Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

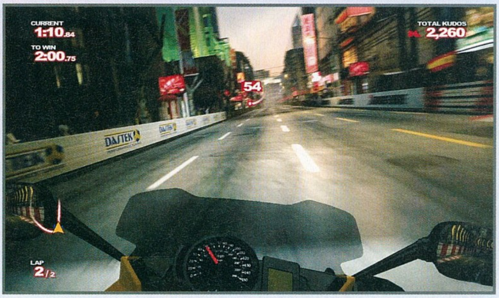






PADLÓGÁZ





Három konzol, négy epizód, három kasszasiker: az eredetileg Metropolis Street Racer néven futó, majd Project Gotham Racinggé avanzsált Bizarre autós száguldás fordulóponthoz érkezett – beváltja a hozzá fűzött reményeket? Csapjunk is azonnal a lovak közé: hamarosan mindenre fény derül.

REBOOT

A PGR4 nem egyszerű sablonfolytatás, ahol elég csak aktualizálni a címet, bepakolni egy-két autót és pályát újdonság címén, és már kész is a boltokba pakolható, sok bevételt hozó sikercím. A negyedik felvonás a Project Gotham Racing eddigi játékmechanikájának teljes újraértelmezése, lényegében kettő darab játék egyetlen csomagban, egy közös ponttal: kudos-ok. Akik esetleg kimaradtak volna az eddigi PGR szórásból: a kudos az a mágikus pont, ami körül az egész versenyzés forog. Kudos jár a kerekek kipörgetéséért indulásnál, kudos jár a kanyarok éles, nagy sebességű de hibátlan bevételéért, kudos jár egy-egy látványosabb előzésért – vagyis a stílusos vezetésért. Illetve eddig járt, a helyzet azóta kicsit változott, de ne szaladjunk ennyire előre. Mire jó a kudos? Természetesen arra, hogy elköltse az ember, a PGR világában a kudos a fizetőeszköz. Vásárolható belőle új pálya és autócsomag, további multiplayer módok: na jó, ez megint egy külön bekezdést érdemlő dolog, írjuk is fel a kis listánkra, majd kanyarodjunk vissza az alapokhoz.

Első komolyabb változás: nincs többé klasszikus karriermód. Az eddigi epizódokban a magányos vezetés úgy zajlott, hogy a játékos egy nagy választékot felvonultató kis listából kiszemelte az éppen aktuális várost, versenyt, majd kiválasztotta a nehézségi szintet az érmek – bronz, ezüst, arany, platina – alapján. Nos, medálok többé nincsenek, legalábbis a fő csapásirányon. A PGR4 roppant tartalmas, minden eddiginél változatosabb és szórakoztatóbb egyszemélyes porcióját a versenyszezon adja. A bajnokság szeptemberben kezdődik, és január végéig tart. Minden egyes hét megadott számú helyszínt, versenyt és kihívást nyújt ezüsttálcán – a nap első felében például leggyorsabb kör elérésével és bóják kikerülésével telik az idő, míg a hátralévő órákban jön egy több riválist felvonultató verseny. Az egybefűzött, ténylegesen nem megszakítható megközelítés hátránya az, hogy az adott nap elején kiválasztott autó a teljes sorozatra vonatkozik, tehát nem lehet eljátszani az eddigi PGR trükköt, vagyis az időmérésre bevetni a legnagyobb lóerőt, aztán a versenyre meg a legjobban tapadó benzinfalót. Baj? Nem igazán, ez csak hozzájárul az amúgy erőteljes árkád vénával rendelkező PGR reálisabbá tételéhez. Mi történik akkor, ha nem sikerül teljesíteni egy-egy bajnokságot? Nincs semmi probléma, a következő szezonban – ami az előző befejezése után azonnal startol – lehet újból próbálkozni. Előfordulhat, hogy az a bukott verseny többet nem jelenik meg, viszont lesz helyette más az egyre magasabb rang elérésével. Rang – a másik átszervezett játékelem. A PGR3 tíz helyezést ismert, a PGR4 ezzel szemben már majd' százat, rajta te, a játékos; a cél egyértelmű, feljutni a ranglétra legtetejére. Minél jobban teljesítesz a versenysorozatban, annál több rangnövelő pontot kapsz. A legjobban az úgynevezett „Major", vagyis a jelentőségteljes futamok hoznak a konyhára, de ide nem lehet csak úgy nevezni, a kritérium a magas rang, vagy egy kvalifikációs kör lefutása. Ha ez sikerül, jöhet a tényleges futam, aztán ha vége a hónapnak, jöhet az utazás.

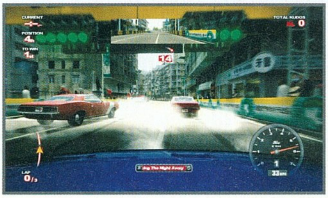
A PGR3 öt helyszínnel rendelkezett, a PGR4 ezzel szemben duplláz és tizet vonultat fel, egy kis csalással: ebből öt közel egy az egyben lett átemelve az elődből és csak a maradék öt ténylegesen új város / szakasz. Sorban: Las Vegas, London, Makaó, New York, Québec, Shanghaj, SzentPétervár, Tokió, Nürnburgring, plusz a Michelin Test Track. Az öt ismerős helyszín azért nem teljes átemelése a már meglévőnek, mert a Bizarre az összeset újraépítette, erősen hallgatva a PGR3 helyszíneit ért kritikákra és tanulva a hibákból. A PGR4 minden városa pokolian részletes, maximálisan élethű, tízezer/húszezer helyszíni fotót használva referenciául, a végeredmény pedig több, mint lehengerlő. Tokióban egymást érik éjszaka a hatalmas neontáblák. Québec dimbesdombos, alig két sávot befogadni képes terepe még San Francisco-nál is lassabb vezetési stílust kínál, és pont ez a PGR szépsége. A helyszín nem csak látványosság, nem csak egy újabb szint hanem egy önálló kihívás: New York-ban vígan lehet száguldozni a főutcákon, ezzel szemben Londonban már alaposan vissza kell venni a lóerőkből a nem túl széles, temérdek lassítóval telepakolt, kis, szűk utcákon. És ez még csak az autózás: a Project Gotham Racing egy új családtagot üdvözölhet. Lóerők által szélsebesen hajtott, kétkerekű szörnyetegek falják az aszfaltot – hölgyeim és uraim, *bemutatkoznak a motorok*.



KÉTKERÉKEN SZÉP AZ ÉLET...

...legalábbis míg talpon tudsz maradni. Videojáték történelmi esemény: talán nem az első, de mindenképp az eddigi legfontosabb lépés az autóversenyzést, mint stílust választó szoftverek életében. Hatalmas, több százezer dollárt érő csodajárgányok a villámgyors szúnyogokkal szemben. A motorozás szerelmesei végre megtalálhatják a számításukat, a PGR4 minden korszakból szemezget, a klasszikus old-timer mociktól kezdve egészen a modern csodákig. A Project Gotham Racing továbbra sem szimulátor és nem is teljesen árkád játék, valahol a kettő között mozog, a motorozás pedig ehhez igazodik. Alapjául nem a MotoGP széria, hanem az aktuális Grand Theft Auto szolgált – a Bizzare irodájában az volt az egyetlen olyan játék, melyben a kétkerekűek





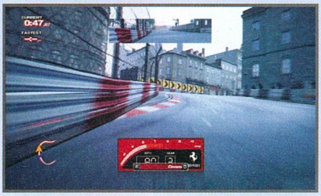




irányítása mindenki tetszését elnyerte. És hogy milyen is ez a PGR világában? Kezdetben furcsa, nem is kicsit. A PGR4 nem is kettő, hanem három játék egyben: ott a fentebb ecsetelt versenyszéria, ott a hamarosan bemutatásra kerülő árkád módozat és itt vannak a motorok: motorozni nem csak jó, de egy teljesen új élmény is. Ha a kétkerekű életet választod, akkor jobb, ha felkészülsz: újra kell tanulnod a játékot, a pályákat. Meg kell találnod az ideális ívet, meg kell tanulnod, hogy mikor, hogyan és mennyit érdemes fékezni – és meg kell tanulnod túlélni. A mesterséges intelligencia és a majdani humán opponensek könyörtelenül beléd szállnak, megtesznek majd mindent azért, hogy a lehető legtöbb időt tölts az aszfalton kiterülve. De megéri tanulni, és így már meg is lehet érteni, hogy mi értelme is van a végtelenített bajnokságnak: ha egy teljes szezont letudtál a favorit autóiddal, akkor a következőben már motorra pattanva próbálkozhatsz, mert a motorozás opcionális. Nem vagy előre meghatározott keretek közé szorítva, nem kell pontosan úgy és azzal a járművel kiállnod a versenyre, amit valahol, valamilyen fejlesztő előre eldöntött. A PGR4 a döntésekről szól – ez a szabad akarat diadala.

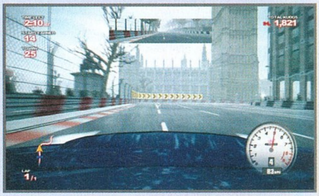
De a háttérben ott az anyatermészet is – és ezzel el is érkeztünk a Project Gotham Racing 4 ténylegesen legnagyobb újdonságához –, az *időjárás*. Nincs többé statikus, egyazon séma alapján készülő környezet és egyazon játékélmény. A PGR4 dinamikus időjárási rendszere tíz tényezőt különböztet meg: a száraz, napos idő az alapállapot, ezt követi a felhős, a versenyzési dinamikát nem befolyásoló variáns, a könnyű nyári zápor, az erős, a látótávolságot jelentősen befolyásoló égszakadás, majd a még vizes de utánpótlást már nem kapó állapot, hogy átadja a helyét az eget feketébe öltöztető, temérdek felhővel eltakaró és hatalmas villámokat szóró vihar. És ez még csak az esős vonulat, van itt hó is: szakadó, a pályát könyörtelen jégpályává változtató sarki hideg. Mi ebben a dinamikus? Nagyon egyszerű, szemléltessük. Adott egy simának induló délutáni londoni futam. Az első körben süt a nap, minden csodás, száguldasz és driftelve veszed be a kanyarokat. Megteszed az első kört, amikor észreveszed, hogy a szélvédőn a sebességgel párhuzamosan valami kúszik felfelé a tető felé. Esőcseppek: elered az égi áldás. Az eddigi versenyzési stílusod korrigálnod kell, az egyre nagyobb vízmennyiség miatt az aszfalt csúszni kezd és már nem tudsz úgy haladni, ahogy azt pár perccel korábban tetted. Ha szerencséd van, akkor csak egy könnyű zápor támadott rád, ami akár már a kör végére is elállhat. Ha nincs szerencséd, jön a vihar, leszáll a köd, az ég elsötétül, a látási viszonyok minimálisra zuhannak, te pedig már nem is az ellenfeleiddel, hanem a saját kocsiddal küzdesz, mert a fék nem éppen úgy fog az időközben hatalmas tócsává gyűlt esőtengeren, ahogy azt te szeretnéd. Ez persze nem jelenti azt, hogy az első körben 120-szal bevett kanyar az esőben már csak 80-nal közelíthető meg, de a vezetési stílust mindenképp érezhetően befolyásolja. Ötletes? Látványos? Igen. NAGYON! A PGR4 többé már nem olyan steril, mint a PGR3 előtti időkben – mert addig az volt.

Ezt érezte a Bizarre is, pontosan ezért van az az éles határvonal a szingli módozatban: mint azt kezdetben említettem volt, nincsenek többé érmék és egymást katonás rendben követő versenyek, de ez nem teljesen igaz: vannak, csak nem a megszokott helyen, hanem egy Árkád menüpont alatt. Az árkád módozat pontosan olyan, mint a PGR3 volt, csak ott a játék egészét adta, itt meg csak a felét, de ez nem jelent veszélyt a szavatosságra nézve. 130 medál zsebelhető be az előre meghatározott körülmények és szabályok által zajló, a teljes helyszínválasztékot kihasználó szériában,





a klasszikus nehézségi szint választást követő rendszerben. Az opció a motorokat is kihasználja, egy futam kétféleképpen teljesíthető – négy és két keréken egyaránt. Az Árkád részben a már ismert módozatok kaptak helyet, de egy kisebb átszabáson esett át, egy pedig újdonságként került be a repertoárba. Az újraértelmezett rész a Sebességkihívás: az eddigi részekben úgy működött a dolog, hogy egy adott kilométer per órával kellett egy kapun áthaladni. A kapuk maradtak, de most már egy összsebességet kell elérni meghatározott mennyiségű ponton áthaladva. Az új módozat a bójadöntögetés bowling módra: a feladat egyértelmű, roppant szórakoztató és ötletes elképzelés, különösen, ha egy jegesre fagyott pályán kell megcsinálni, ahol aztán csikorognak a kerekek, és pörög az autó. Az autó, amely most már szabadon díszíthető. Nem forzaszintűen, de jóval változatosabban mint eddig, mintákat bevezetve és külön színrétegeket megkülönböztetve.



BEHÁLÓZVA

Ennyi lenne az egyszemélyes rész – jóval tartalmasabb, változatosabb és ötletesebb, mint az eddigi epizódoké, de ez csak a nagy összkép egyik fele, a mérleg másik nyelvén ott van a játékidőt gyakorlatilag a végtelenségig kitoló online módozat. Alapjában véve a versenyszériából átemelt szakaszok játszhatóak újra immáron más emberek által irányított ellenfelekkel, de a PGR4 több csapatalapú elképzeléssel is megpróbálkozik, napi bontású bajnokságokkal. Az igazán elkötelezettek erőteljesebb szimuláció során is próbára tehetik a tudásukat: manuális váltó, kizárólag műszerfalas belső nézet és a létező legszigorúbb időjárási viszonyok teszik próbára a képességeket. A legjobb versenyek el is menthetők, a legjobb pillanatok lefotózhatóak: a Gotham TV a „PGR On Demand" szolgáltatás formájában él tovább. A PGROD egy igazi modern, közösségépítő portál, körülbelül olyasmi, mint a Youtube, csak látványosabb formában. Videók és képek egyaránt feltölthetőek rá, megoszthatóak az ismerőssel és így tovább: önmagában is különösen szórakoztató, főleg, mert a rendszer egésze külső kapcsolaton, egy személyi számítógépen is elérhető az interneten át.

A kényeztetésről a grafikus oldal gondoskodik – a PGR4 nem csinál forradalmat, nem lép előre hatalmasat, azt a PGR3-nak kellett. A negyedik felvonás egyszerűen csak kibővíti, kicsinosítja azt, amit az Xbox 360 nyitányakor már letett az asztalra. A PGR4 minden kétséget kizáróan napjaink egyik legszebb játéka, amely minden következő generációs effektparádét bevet, az időjárás szeszélyes mivoltának hála elképesztő fokkal. Az egyre nagyobb pocsolyába dagadó esőn a környezet tükröződik, átszáguldva rajta a vízcseppek felverődnek, a kaszni az intenzívebb égzengés alatt nedvessé és csillogóvá válik, miközben az ablaktörlők monoton mozgással tisztítják a szélvédőt kis koszcsíkot húzva ott, ahol a száraz üvegfelület találkozik a nedvessel. Pazar látvány remek sebességérzettel, amit a hang emel négyzetre. Nem csak az ismételten változatos, minden ízlést kiszolgáló zenei felhozatallal, de a hangeffektekkel is. Az 5.1-es hangkeverés révén tényleg olyan, mintha a képernyőn egy valós autóverseny futna – a három hangcsatornának hála az effektek alapján még az is megállapítható, hogy milyenek az útviszonyok és hogy épp milyen felületre tapadnak a kerekek. És ez még mindig nem minden, ott a honi vásárlókat boldogító bónusz: **a PGR4 teljes egészében magyarul kommunikál**.



SO FRESH, SO CLEAN

Váratlan bejelentés után váratlanul nagy meglepetés: a Project Gotham Racing 4 a szkeptikus előzetes vélemények után teljes mértékben felülmúl minden várakozást. A maximális tízes pontszámot majd a majdani ötödik rész kapja, ami remélhetőleg már közel áll a tökéleteshez – mert a PGR4-et már csak egy hajszál választja el tőle.

W

MARTIN BELESZÓL!

Nem igazán hatott meg eddig a PGR sorozat – ha nagyritkán autós programmal játszom, nem ez a cím, amit a gépembe rakok – nem tetszik az alapkoncepció, ennyi. Ennek ellenére a PGR4-ben remek hangulatfokozó tényezőkkel találkoztam. Első és legfontosabb a kifejezetten különleges autópark. A más játékban nem sűrűn fellelhető régifajta F1 kocsik (pl. az ötvenes évekből), egzotikus klasszikus sportgépek és az olyan tutiságok, mint a Lancia Delta Integrale Evo, vagy a Z28 Camaro arra ösztönöztek, hogy fussak jó pár kört. Második pedig a változatos és változó időjárás volt, amit még szinten nem emlékszem, hogy láttam volna így megvalósítva. Én 8.5 ponttal díjaznám.

PGR4

MICROSOFT GAME STUDIOS / BIZARRE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

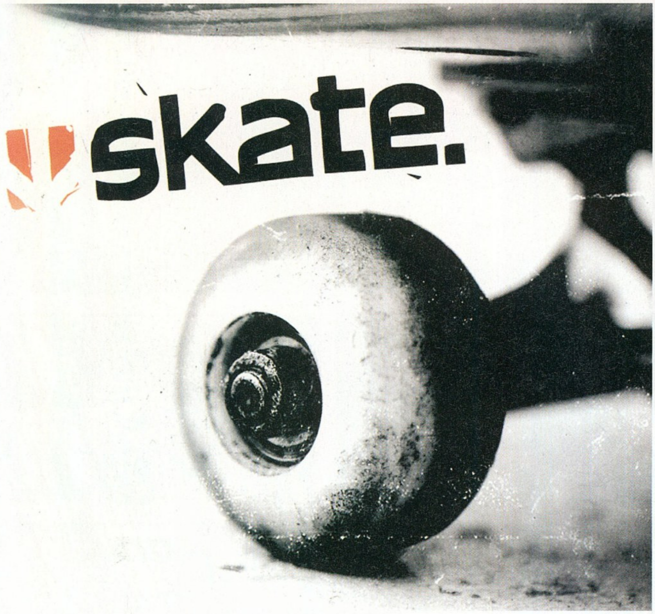
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (system link 2-8, online 1-8), dd 5.1, 720p, kormány, letölthető tartalom

✔ a sorozat remek újraértelmezése
X gyatra törésmodell

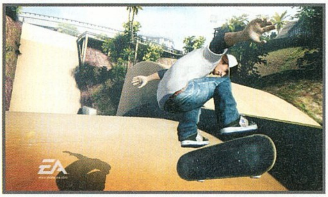
9.5 pont

TÓNI, KICSIT PRÓBÁLD MÁ' KI EZT IS!









Az Electronic Arts minden tortából szeretné kivágni a maga vastag szeletét, és még tavalyelőtt elkezdtek szállingózni a hírek, hogy egy saját készítésű gördeszkás játék fejlesztésébe kezdenek, ami méltó ellenfele lesz a hosszú ideje piacvezető, ugyanakkor évről-évre egyre inkább stagnáló vagy hanyatló Tony Hawk sorozatnak. A fejlesztési időszakban aztán egyre-mára kaptuk az információmorzsákat az arcunkba, egyre több ismert arc adta a játékhoz a nevét, ami azt sejtette, hogy egy valóban fantasztikus gördeszkaszimulációval lesz dolgunk, ami merőben eltér majd a TH szériától. De hogy Tony Hawk gyilkos lenne-e valóban a **Skate**, annak eldöntésére egészen mostanáig kellett várnunk.

A Skate nagyon úgy fest megtalálta az arany középutat, hiszen a lehető legrealisztikusabb módon gördíthetjük benne a deszkát, ugyanakkor a flickit irányítás rendszer jóvoltából elképesztően könnyedén irányíthatjuk a figuránkat, és még a legnehezebb trükkök is könnyedén kivitelezhetőek némi gyakorlás után. A game halálosan állat módjára indít és a HD videóban feltűnik az összes játékban szereplő deszkás arc, hozzáteszem, deszkázni egyiket sem látjuk benne… Annyira nem akarom lelőni a poént, mert inkább mindenkinek magának kell megtekintenie, de annyit elmondok, hogy a program egy szerencsétlenül járt deszkás fickó megpróbáltatásaival és kálváriájával indít, akit először elcsap egy busz, utána pedig… nos, ezt inkább vizsgáljátok be magatok, *nagyonnagy…*

A komolyan megdizájnolt menüből sokféleképen állhatunk neki a virtuális gördülésnek, fel lehet menni a Live-ra is, és a játékon túl még arra is van lehetőségünk, hogy megosszuk a képeinket, videóinkat a Skate online közösséggel (Media), illetve van hagyományos multiplayer, kötöttségek nélküli szabad játék, és persze ott az igen csak tartalmas Karrier-mód is. Egyébként ebben a módozatban elért eredményeink után egyre több és újabb játék és extra nyílik majd meg.

A kórházi gyógykezelések után túl kell esni a karaktergeneráláson, de nagyjából ugyanazt a procedúrát végig kellett már csinálni számtalan hasonló játékban, még a Playstation 1-es időkben is, úgyhogy túl sok újdonságot nem tartalmaz, bár azért ha komolyak a szándékaink a Skate-tel, akkor néhány alapbeállítást (melyik legyen az erősebb lábunk, milyen stílussal, habitussal rendelkező fickónak érezzük magunkat), nem árt végiggondolni.

Mivel a játék teljesen eltérő irányítást használ, mint a TH, nem árt még a veteránoknak sem, ha átesnek a bemelegítésen, és elsajátítják az irányítás alapjai. A Skate-ben a trükkök ugyanis a jobb analóg karral csalhatóak elő, akár a levegőbe, akár a földön. A rendszer roppant egyszerű: lendületet veszünk a karral, majd az irányokkal és azok erősségével hajthatóak végre a trükkök, a levegőben meg is ragadhatjuk a deszkát (bal ravasz), és persze lehet mindenen csúsztatni is. Leírva persze lehet, hogy bonyolultnak hangzik, hiszen sokszor az analóg kart, a ravaszt és az akciógombokat is egyszerre kell használnunk, de garantálom, hogy tíz perc játék után könnyedén rááll mindenkinek a keze.

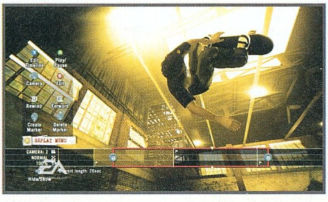
A Skate nagyon szép játék, durva, ahogy kinéz, és simán kenterbe veri a Tony Hawk legújabb részét, egy jókora városrész van lemodellezve, ami több különálló kerületre bontott, amiket sorban tudunk majd csak megnyitni. A lakókerületekben zajlik az élet, van autós és gyalogosforgalom, ez utóbbiaknak adhatjuk is az ívet, csak a yardot kerüljük el messziről. Az egyik legnagyobb móka, hogy a városban járnak a metrók is, úgyhogy le lehet menni az állomásokra randalírozni, de akár használhatjuk utazásra is a szerelvényeket. A grafika részletességét az is jól jellemzi, hogy ellenben például a Tiger Woods-szal, itt random-szerűen gyűrődik a ruházat, ez kifejezetten a logókkal/mintákkal ellátott ruhadarabokon vehető észre, de egyébként sem találni szinte semmi kivetnivalót a grafikában. Az egészben az a legjobb, hogy úgy a környezet úgy lett kialakítva, hogy számtalan lehetőségünk legyen a deszkázásra, ugyanakkor a város teljes mértékben megőrzi valódiságának illúzióját. Már maga a kameranézet is egyedülálló – hiszen nem felső/hátsó aspektusból, hanem picit alsó/hátsó nézetből követi az operatőr a deszkásunkat –, ilyet eddig más játékokban egyáltalán nem láthattunk. A mini-térképünkön láthatjuk a felvehető „küldetéseket" a challenge-ket, illetve minden számunkra fontosabb dolog fel lesz tüntetve. A játék elején persze szinte minden zárolva lesz előttünk, és alap kihívásos utcai versenyekkel kezdünk, ami egyébként a legjobb móka, hiszen a kihívott fél trükkjeit kel leutánozni, illetve ha az ellenfél hibázik, utána rajtunk a sor, hogy megvillantsuk a tudásunkat. A játék előrehaladtával egyre komolyabb versenyekre hívnak majd meg minket, köztük az Amerikában igen sikeres X-Games fesztiválokra is, de pózolnunk kell majd mindenféle reklámfotózáson, bemutatókon is, és persze a városi riválisokkal is meg kell majd mérkőznünk. Lesznek komolyabb és lazább feladatok (akár a történet szerint is), láthatunk majd jó pár mókás videót, megjönnek majd a szponzorok, kinyitnak a shopok, szóval lesz itt minden, mint a kínai piacon, csak győzzük szuflával. A játék zenei része nagyon erős, amit csak a bemókolt szereplők lazulós dumái múlnak felül. Végül is két hibát találtam a játékban, az egyik, hogy hosszanti irányban nem hajlik a deszka, szélteiben rendesen dől, ahogy egyensúlyozunk rajta, de mintha túl merev lenne a léc, pedig az életben ennél azért sokkal rugalmasabb. A másik kivetni való, hogy esés után sok esetben nagyon béna, szerencsétlen módon borul meg a figura. pfff…

Mindettől függetlenül a Skate nagyon friss és újszerű megközelítésben tálálja nekünk a gördeszkázás szépségeit, és buktatóit, komoly életszagú szimuláció, játékosbarát irányítással, korrekt kihívásokkal, hosszan tartó karriermóddal, fantasztikus kinézettel. Jobb az új Tony Hawk-nál? Simán.

Csipi

MARTIN BELESZÓL!

Gondos kutatómunka eredményeképpen állíthatom, hogy a Skate demóját letöltő, a gördeszkás programokhoz nem alapszinten értő, tapasztalt gamerek egyöntetűen jobbnak találták ezt a játékot, mint az aktuális Tony Hawk stuffot. Azok, akik csak alapszinten ismerik a témát, vagy csak most ismerkednek a virtuális gördeszkázással, szintén a Skate mellett voksoltak, könnyebben kezelhető, élvezetesebb cuccként jellemezve azt.



SKATE

EA
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (1 - 6 online)

✔ r.i.p. th sorozat
X kisebb hibácskák rontják az összképet

8.5 pont



TÖBB, MINT VERSENY

MotoGP '07









Sokszor fordult már elő velem videojátékok esetében, hogy egy számomra totál érdektelen téma is hirtelen érdekessé kezdett válni, amint abból egy igényes játékot voltak képesek szülni az alkotók. Így lettem pl. tenisz, F1, vagy éppen motorrajongó. Na persze utóbbiban van némi túlzás, de azt azért simán leszögezhetem, hogy előzőleg sosem vonzottak igazán a motoros cumók (kivéve talán Road Rash), még akkor sem, ha sokak szemében mindig is kuriózumnak számítottak, főleg játéktermekben. Gondolom mindenkinek feltűnt már, hogy alapvető különbségeket lehet felfedezni az autóversenyzős játékokhoz képest, a kevésbé árkád jellegű irányítás pedig amennyivel jellegzetesebb játékélményt nyújt, annyival frusztrálóbb is a rengeteg hibalehetőségnek hála. Az X-es MotoGP azonban mégis olyan egyedi irányítással bírt, mint pl. a Gran Turismo az autósjátékok világában. Szó se róla, ugyanúgy rengeteget lehetett benne borulni, de valahogy mégis olyan realisztikussá és élvezetessé csinálták, hogy ez mégsem vette el a játékosok kedvét. Szinte semmilyen más autóversenyben nem kell ennyire ráérezni a kanyarokra és a jellegzetes ívekre, mint a MotoGP-ben, talán egyedül az Outrun 2-t tudnám említeni, ahol már-már művészet, ahogy az egyik S kanyar követi a másikat, és valaki csont nélkül mindet végigdrifteli a lehető legjobb köridőt elérve vele. A Moto GP-ben ezzel szemben csak egy hajszál választja el a (közel) tökéletes köridőt, azaz a győzelmet a borulástól. Állítólag profik nyilatkozata szerint szinte nincs egy olyan Grand Prix sem, ahol ne borulnának legalább egyszer valamelyik pályán, és bár minden tiszteletem pl. az F1-es pilótáké is, azért a MotoGP-seknek úgy érzem kissé több vér van a pucájukban. Nagyon durva látvány, ahogy ezek a profi pilóták egymástól pár méterre haladva egy betanult íven szinte teljesen a talajig bedőlve veszik be az éles kanyarokat, majd döntik át a túloldalra a több mázsás versenymotorokat, mindezt akár átlag 200 km/óra felett is. Számomra már az is kaotikus, ahogy belsőnézetre kapcsolva próbálok versenyezni, és megtartani koordinációs képességemet a ferde tájnál, és akkor hadd ne mondjam milyen halálfélelmem lenne élőben. Nem véletlen talán, hogy a MotoGP kedvelők döntő többsége is elsősorban külső nézetből szeret játszani, és bár az irányítás korántsem egyszerűen elsajátítható, aki elegendő időt szentel neki, idővel komolyabb sikerélményekkel lesz gazdagabb.

A hosszabb bevezető mellett pedig nem véletlenül döntöttem, hiszen az első X-es MotogGP óta alapjaiban alig változott a játék. Én legtöbbet a második résszel nyomultam, sőt szinte az egyik kedvenc versenyzős játékunkká vált barátaimmal, majdnem annyira, mint mondjuk a GT 1-2 PS-en, vagy mint a Ferrari Challenge DC-n. A harmadik részben az Extreme mód színes városi pályáival sikerült végre valami árkádos elemet is varázsolni a sorozatba, a tavalyi MotoGP 06 pedig lényegében utóbbinak a HD változata volt 360-on. Úgy érzem lerágott csonttá vált már a téma, ennek ellenére mégis szívesen vetettem bele magamat a tesztelésbe, hiszen mindig is kedveltem az olyan játékokat (is), melyekben nem kell mélyebben elmerülni, napokig/hetekig játszani, hogy kimutassák a foguk fehérjét. Csak berakod, nyomsz vele pár percet, és máris látod a fejlődést. Ám rá kellett jönnöm, hogy bármennyire is jön meg hozzá újra meg újra a kedvem, hogy lenyomjak egy újabb GT, F1, Nascar, boksz stb. karriert, ezeken én már rég túl vagyok, megcsináltam már mindet számos alkalommal más-más játékoknál, így a **MotoGP 07**-ben sem volt már nagyon motivációm, hogy minden kihívást teljesítsek, vagy újra elérjem a „Seed 1"-et. Erre kb. az első versenyem után rájöttem, de persze becsületből végigtoltam egy laza bajnokságot, hogy felfedezzem az újdonságokat.

Először is grafika, mely ha mai szemmel már nem is lenyűgözőnek, de mindenképpen profinak mondható, még akkor is, ha egy-két licencelt pályán továbbra is kissé puritánnak tűnik a látvány. A V-Sync hibától elbúcsúzhatunk, és szinte végig teljesen stabil 60 FPS kényeztet minket (néhány apróbb framerate-eséstől eltekintve), a tavalyihoz képest színesebb és kidolgozottabb textúrákkal. A motorok fizikáján még többet bütyköltek, mintha az AI is fejlődött volna valamicskét, bővültek a beállítási lehetőségek is, újabb motorok és multimódok kerültek bele, de lényegében minden maradt a régi. (Így bővebb infóért olvassátok el a tavaly nyári összevont Konzolban a MotoGP 06 cikkét.) Ami mindenképpen a játék javára írható még, az a sokkal ötletesebb menüdizájn, valamint a sorozatra eddig oly jellemző uncsi zenék lecserélése egész tűrhető punk, valamint college rock előadókra.

A MotoGP sorozat legújabb része továbbra is simán megérne 8-9 pontot, hiszen egy profi licencelt motoros szimulátor, bőséges tartalommal és kiváló multival, minden újoncnak bátran ajánlom. Ám ha valaki már megvette a tavalyi MotoGP 06-ot, az inkább a végső pontszám ismeretében barátkozzon vele, hiszen nem sok újdonságot nyújt az előző részhez képest, ilyen őszi dömping mellett pedig nem kívánok többet adni egy szimpla cicomázott x. részre.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha speedmotoros és videojátékos is vagy egyben, ez a játék a mennyország lesz neked – főleg ha online is tudod majd nyomni, ugyanis a game netes versenyei már-már egy valódi futam izgalmait hozzák. Egyébként szerintem jobban jársz valami autóversenyes cuccal...





MOTOGP 07

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos (2-16 xbox live), dd 5.1, 16:9, system link, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✔ az eddigi legprofibb rész
X tavalyi részhez képest kevés újdonság

7.5 pont









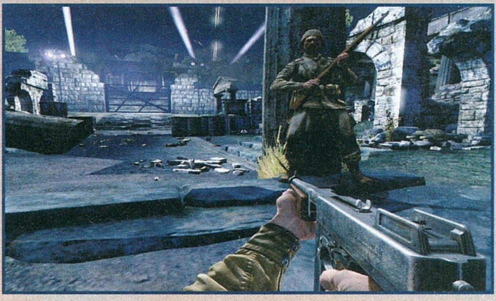
A két Call of Duty játék után a **Medal of Honor** sorozat is megpróbálja lerohanni a HD konzolok hadszínterét, még hozzá egy teljesen exkluzív, kifejezetten a két masinára (és persze PC-re) fejlesztett epizóddal, az **Airborne**-nal. Bár az Airborne-ban és a nem is oly rég megjelent Playstation 2-es Vanguardban is ejtőernyősök játsszák a főszerepet, a két játék között kevés egyéb hasonlóságot fedezhetünk fel, úgyhogy ezúttal nem egy szimpla felturbózott átirattal van dolgunk, hanem egy teljesen új, az alapoktól a nextgen gépekre fejlesztett kivetülésről. Szívem szerint elsütném megint a szokásos Chipkatonás sztorit századszorra is, ám most mégis inkább eltekintek tőle, inkább maradjunk annyiban, hogy 8 évvel a Playstation 1-es stílust teremető klasszikus első rész, a MOH franchise alapvetése után az Airborne az első nextgen Medal of Honor, épp ezért nagy-nagy kíváncsisággal vetettem bele magamat a tesztelésbe.

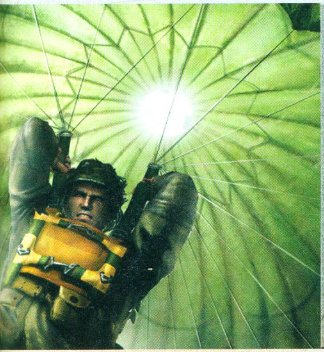
A játék főszereplője Travis Boyd, aki a 82-es ejtőernyős alakulat oszlopos tagja, és az ő szemén keresztül fogjuk megismerni a történetet, ami a szicíliai partraszállásnál kezdődik, majd Normandián és Hollandián keresztül végül a legerősebb tengelyhatalom fővárosában, Berlinben ér véget.

Az Airborne egyik legfontosabb újítása, hogy minden eddiginél nagyobb szabadságot ad a játékos kezébe. A missziók szinte minden esetben egy ejtőernyős ugrással kezdődnek, néha nyugodt körülmények között, de leginkább hatalmas légi és földi csata kelős közepébe csöppenve, nem egy alkalommal a találtaltot kapott csapatszállító repülőgépből az utolsó pillanatban kiugorva vághatunk neki a feladatoknak. Már itt lehetőségünk van eldönteni, hogy merre szeretnénk földet érni, mivel az ejtőernyőt, ha igen csak nehézkesen is, de irányíthatjuk. Könnyű fokozaton szinte bármerre vehetjük az irányt, mivel elég kicsi az esélye, hogy pont az ellenséges darázsfészekben landolnánk, nehezebb nehézségi szinteken viszont erősen javallott, hogy becélozzuk a zöld jelzőfüstöt árasztó biztonságos területeket, ellenkező esetben ugyanis egy-egy németekkel sűrűbben telepakolt részre érkezve szinte biztosak lehetünk benne, hogy pillanatok alatt lekaszabol minket néhány géppuskasortűz. Az előző két MoH játék teljesen eltérő játékmenete után az Airborne az European Assault-féle kötöttségek nélküli szabadabb nácigyilokot fejlesztette tovább, vagyis mondjunk búcsút a lineáris küldetéseknek, a mindig egy irányba megnyíló pályarészeknek: itt az Airborne-ban szinte minden a játékos döntésére van bízva. Ez a játék elején még talán zavaró is lehet, hiszen a radaron az összes lehetséges küldetés sárga nyilakkal/csillaggal van feltűntetve, és bizony nem mindig tudni, melyikkel is lenne érdemes kezdeni. Mivel az Airborne még könnyű fokozaton is kőkeményen oszt minket, ergo sokszor fogunk a fűbe harapni, lesz időnk kitapasztalni, hogy merre hány óra. Vannak persze a továbbjutás szempontjából kötelezően teljesítendő feladatok is, mivel azok nélkül a sztori sem gördülne tovább, de a végrehajtásuk sorrendje szinte teljesen a játékosra van bízva. A pályák egyébként marha nagyok, általában teljes települések vannak lemodellezve, vagy hatalmas szabad térségek, amiket persze apró, halálos, labirintusszerű ösvényekre szabdalnak a német lövészárkok, őrtornyok és szögesdrótakadályok.

Már a Vanguard esetében is külön kitértem a pályatervezés zsenialitására, és az Airborne esetében is külön meg kel emlékezni róla, hogy fergeteges helyszíneket pakoltak a dupla rétegű lemezre, nem csak nagyságukra, vagy kinézetükre gondolok, hanem a hihetetlenül komplex, összetett, ötletekkel dugig tömött tartalmukra is. Nem akarok minden pályát külön kielemezni, de például a negyedik szint, ami a normandiai partraszállással egy időben játszódik, csak épp minket a partvonalon kialakult hatalmas mészárlás *mögötti* hadszíntérre dobnak le, valami iszonyatos királyság. Van ott egy gigantikus radarállomás, ami egy kőkeményen körbeásott betonbunker felett helyezkedik el, és még könnyű fokozaton is körmük szakadtáig védelmeznek a németek, ezt bevenni már önmagában is kemény dió, és akkor ez még csak a pálya egyötöde volt, hiszen a pálya másik oldalán szintén hatalmas harcok dúlnak, majd meg kell semmisítenünk két géppuskatornyot, miközben hátba támad minket egy náci tank is. A tankot hagyományos fegyverekkel és gránátokkal sebezni képtelenség, a pályán szétszórt – ejtőernyővel érkezett – utánpótlást kell először begyűjtenünk, amit kicsit megnehezít az, hogy a rakétavető pont annak a romos háznak a tetején landolt, ami körül a lánctalpas is osztja a népet. Ha mindezzel megvagyunk, és megtisztítottuk a terepet,













átjutunk a domb és a betonkerítés túloldalára, ahol hirtelen a partraszállás kellős közepén találjuk magunkat, a legnagyobb csata közepében, ahol ismételten hatalmas hírig vár ránk. Nehéz játék az Airborne, és hosszú is: egy-egy pályán még könnyű fokozaton is elszórakozhatunk – elhalálozásokkal együtt persze – másfél-két órát. Visszatértek az egészségügyi csomagok, és az életerő csík is, ezúttal négy kisebb szakaszra van osztva Health mutatónk, amiket a már említett kisebb-nagyobb eü csomagokkal pótolhatunk vissza találta esetén. A különböző sérülésekre másképp reagál az emberünk: ha például puskatussal ütlegelnek minket a kép fekete-fehérre vált és beremeg, lőfegyver vagy gránát találatkor pedig elhomályosul, és vörösre vált. Egyébként hála a kifejezetten parádésan teljesítő mesterséges intelligenciának, egészen új értelmet kapott a gránátozás kifejezés is, mivel az ellenfeleink könyörtelenül, kíméletet nem ismerve, előszeretettel dobálják az áldást felénk. Ez leginkább a kis szűk helyeken, folyosókon életveszélyes, de a szabadban is megkeserítik az életünket az igen jól célzott dobásokkal operáló náci tisztek, hiszen például sniperezés közben szinte nincs semmi, ami figyelmeztetne minket a gránátveszélyre. Maximum csak a társaink kiáltozásaiból következtethetjük ki (ha épp nem a távcsövet bújjuk, külön kis ikon jelenik meg a képernyőn), ha gránátot hajítottak a közelünkben.

Egyébként, ha már sniperezésnél tartunk, fűzzük tovább a témát, és beszéljünk egy kicsit a fegyverekről is, mert egészen új rendszerrel állunk szemben. Értem ez alatt, hogy már az első küldetéstől kezdődően lehetőségünk van megválasztani a fegyvereinket, vagyis a meglévő arzenálból a nekünk tetsző összeállítással vághatunk neki a pályáknak. Összesen három fegyvert tarthatunk magunknál (plusz többféle gránátot is): az elsődleges puskák között találjuk a Thompsont, az MP40-est, vagy az egyébként nagy tűzerővel, de csak közelről hatásos shotgunt is. Másodlagos fegyverek között már sokkal érdekesebb darabok lapulnak, hiszen itt pihen például a Springfield is, vagyis a távcsöves mesterlövész puska is. Jó hír szerintem mindenkinek, hogy már a második küldetéstől kezdődően mindig vihetünk magunkkal távcsöves, nekem mindenképp, mert én imádok vele operálni, és szépen messziről fejbe lőni a gyanútlan németeket, de kiválóan alkalmazható például bunkerek géppuskafészkeiben lapuló nácik gyors tiszta kivégzésére is. A fejlövéseket egyébként külön számon tartja a játék, és egyébként is minden megmozdulásunk adatok formájában rögzítésre kerül, és komoly pályavégi és összesített statisztikákat vezet rólunk a gép. A teljesítményünket különféle medálokkal jutalmazzák, sőt még adott fegyverek használata is értékelésre kerül: az így nyert kitüntetéseket a fegyverválasztó képernyőn vehetjük szemügyre. Játék közben néha erőn felül teljesítve a gép emberfelettinek ítéli a ténykedésünket, ilyenkor a kép és a játék is belassul, és néhány pillanatig szinte istenként oszthatjuk az áldást. A medálokon kívül azért sokkal hasznosabb dolgokat is aktiválhatunk, hiszen először a MoH szériában tuningolhatóak a fegyverek, gyorsabb újratöltést, keményebb válltámaszt, egyes fegyverek csövére szuronyként funkcionáló kést, nagyobb tárat (stb.) applikálhatunk. A fegyvereket egyébként szokni kell – nekem Halo 3 után legalábbis kellett –, mert nagy a szórásuk, nagyot ütnek, szinte kiugranak a kezedből… Aztán néhány pálya után ráérzel, és arra is rájössz, hogy a gépfegyverek ravaszát sem kell egyfolytában nyomni, rövid, gyors sorozatokkal kell operálni. Nincs túl sok pálya egyébként a játékban, viszont amiken megfordulunk, az mind mestermunka, legyen szó akármilyen külső vagy belső helyszínről, romos kisvárosról, hatalmas vascsövekkel telizsúfolt gyárkomplexumról, vidéki településről. Elképesztően profi a pályák felépítése, szinte centiről-centire, fedezékről-fedezékre kell megtörni a német ellenállást. Eszméletlen a game hangulata is, a katonák énekelnek ugrás előtt, és van, hogy több száz ejtőernyős veti magát a semmibe, hogy aztán egy porig rombolt romváros közepén dúló tűzharc közepébe érkezzenek, és az egészet megdobja a nagyzenekari aláfestés is. Apró hibáktól eltekintve überkirályul néz ki a játék: láttam bivaly PC-n, és annál is mérföldekkel jobb, nagyon részletes a grafika, de főleg a látványvilága, ahogy szinte átérezni a romos házfalakból, a térdig érő sitthegyekből, a torz, félig épen maradt koponyákra emlékeztető, szétrobbantott egyszemű/ablakú házakból, hogy itt nem a természet erői, hanem a náci hadigépezet söpört végig. Hasonlóképpen jól néznek ki az ellenfeleink is, a nagyon durva feketébe öltözött horogkeresztes karszalagú gázmaszkos elit katonáktól egészen a saját társainkig bezárólag kifejezetten korrekt munkának lehetünk tanúi – brutális, ahogy a bajtársaink szemfehérje szinte világít a sötétben.

A mesterséges intelligenciára sem panaszkodhatunk, nagyon okos és prosztó módon viselkednek az ellenfelek, de szerencsére a szövetséges erők gépi játékosait sem kell félteni, sokszor volt, olyan, hogy sniperezés közben a felém rohanó nácit úgy verték orrba, hogy rögtön szétcsattant a feje. Egyébként a vér spriccel, főleg mondjuk egy nyaklövés esetében, de a katonák ruházata nem vérzik át és nem is sérülnek, vagyis külsérelmi nyomok nem látszódnak rajtuk, ami elég gáz, mint ahogy némely apróbb hibák végig jelen vannak a játékban, mint pl. amikor a falat lövik szerencsétlenek, vagy amikor a szomszédos szobába felrobbanó gránát füstje átterjed a falon keresztül is.

Nos, lehet, hogy sokaknak elege van már a második világháborús játékokból, és jövőre a Call of Duty sorozat is modernebb vizekre evez, egyvalamit azért le kell szögeznünk: kevés olyan saját szemszögű lövöldét találunk, ami hangulatában überleni tudja a világháborús játékokat, és ez az Airborne estében sincs másképp. Nagyszerű, sokszor heroikus küzdelemnek leszünk részesei, a fantasztikus átvezető jelentek alatt megdobban a férfiember szíve, és amikor már elfogyott minden muníció, akkor Tom Hanks módjára az alap .45-ös kispisztolyunkkal is nekimegyünk a tigristankoknak. Az első nextgen Medal of Honor epizód kifejezetten jól vette az akadályt, és egy komoly kinézettel rendelkező, nagyon hangulatos, igencsak komplex felépítésű pályákat tartalmazó résszel örvendeztette meg a 360 tulajokat az EA. Hogy megéri beruházni rá? Ez nem is lehet kérdés, maximum csak költői.

Csipi

MARTIN BELESZÓL!

Az Airborne visszatérés a sorozat sokak által imádott gyökereihez, a felejthetetlen első epizódokhoz. Majdnem kisiklott a MoH széria, de most nemcsak megmenteni sikerült, hanem valami nagyon komolyat alkotni. Jómagam grafikailag nem értékelem olyan nagyra a programot, mint Csipi, összességében viszont a látvány rendben van. Ami viszont teljesen elvarázsolt, az a fantasztikus játékmenet és a hihetetlen komoly kihívás: nem is emlékszem mikor volt olyan utoljára, hogy kontrollert földhöz vágjak – itt most megtörtént. Imádtam vele játszani!

MOH: AIRBORNE

EA
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

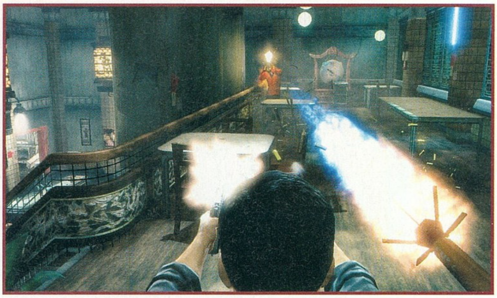
1 játékos (12 online), dd 5.1, 720p

✔ nagyon összerakott nextgen moh
X kisebb grafikai hibák

9 pont

RENDEZZ MAGADNAK HONGKONGI AKCIÓFILMET!





KAMERA

Az ázsiai filmgyártás – vagy egyszerűbb talán az „ázsiai film" gyűjtőszóval élni? – a világ filmiparának klasszikus fekete báránya. Nem vagyok biztos benne, hogy ez a legszakmaibb meghatározás, de ha élénk fantáziával rendelkezel – és miért ne rendelkeznél, hisz ha ezeket a sorokat olvasod, valószínűleg videojátékos vagy –, és jó a képzelőerőd, mindenképpen egy nagyon jó képet fest le a valós helyzetről. Áll a gazda a zöldellő domboldalon, és fejét vakargatva nézi a nyáját, mely közepén ott virít – mintegy agyonverve a homogén összképet – egy fekete állatka, ami aranyos ugyan, sőt hasonlít is a többire, még cukin béget is, ám valahogy másságával nem illik a látványba. Pedig ha a gazda nem a bevett birkatartó-dogmák alapján ítélné meg az állatokat – ergo melyikről lehet a legtöbb tiszta gyapjút lenyírni időről-időre –, és inkább a fejét használná, rájönne, hogy a sötét gyapjú nagyon hasznos anyag ám, hisz ha fekete ruhát akarnak készíteni belőle, azoknak az embereknek, akik kifejezetten ezt a színt keresik, meg lehet spórolni a festés folyamatának maceráját...

Az ázsiai film pont olyan, mint az ázsiai konyha. Tulajdonképpen mára már mindenhol jelen van a világban; valamennyire ismerik is az emberek, tudnak róla, de a széles értelemben vett nézőközönség mégis úgy tekint rá, mint valami gusztustalan, de valahol érdekes, viszolygást kiváltó, de mégis izgalmas, egzotikus ételre, amivel kapcsolatban jobb megtartani a két lépés távolságot, hisz ki tudja, milyen borzalmas alapanyagból készülhetett valójában, és az ízébe még belegondolni is hátborzongató.

Pedig csak megkóstolni kéne, hisz a puding próbája – közhely, tudom, de nem jutott eszembe jobb – *az evés*.

A híres celluloidszalag feltalálása óta jó pár évtized telt el, és szépen elérkeztünk a nyolcvanas évek második felébe, amikor is a mozi, a nagy, megbabonázó ezüstvászon megszűnt egyeduralkodóvá válni. Magyarországon is – mint a világon mindenhol – kezdett elterjedni a videó, beindult az otthoni filmnézés, és kialakult annak sajátos kultúrája. Milyen furcsa, de gondoljuk csak végig: még a kilencvenes évek első szakaszában – amikor azért már mindenkinek megvolt a lehetősége arra, hogy szélesebb látókörben vizsgálja a hozzáférhető mozgóképek palettáját – is abszolút elterjedt nézet volt az, hogy ha film, akkor amerikai film, és semmi más. Amerikai dráma, amerikai sci-fi, amerikai vígjáték, amerikai minden. (Csak a pornó volt német... Ja, ich komme jetzt.) Ja, és természetesen – hogy visszakanyarodjunk e teszt tényleges mondanivalójához – amerikai akciófilm. Tökéletes és alapos agymosáson ment keresztül a nagyátlagnéző – a fogyasztó –, szinte belevésődött a fejébe, hogy nem létezik más akciófilm-sztár, mint Schwarzenegger, Stallone, és Chuck Norris, és nem létezik más megközelítés, mint az, ahogy az ő filmjeik bemutatják a magányos hős harcát a gonosz ellen. Több mint tíz évig elhitte a videózó-társadalom, hogy ez – ők – az egyetlen alternatíva.

Pedig az ázsiai film mindig is ott volt a palettán, csak egy kicsit menni kellett utána; jobban vagy kevésbé mindig elérhető volt, csak annyi kellett, hogy az ember félretegye az előítéletet, és meg merje kóstolni azt a bizonyos furcsa, szokatlan kinézetű ételt – és ezzel megadja magának a lehetőséget arra, hogy esetleg egy új, addig soha nem látott élménnyel lehessen gazdagabb... vagy izomból berókázzon. Mert legyünk őszinték: a pakliban ez is benne van. Nem mindenkinek a gyomra vesz be – és nem is kell, hogy bevegyen – egy 156 centi magas, törékeny kislányt, aki egy árva katanával levág egy fél városnyi banditát, vagy egy állandóan cigarettázó, jólfésült zsarut, aki száz állig felfegyverzett gengszterrel számol le alig húsz perc leforgása alatt, miközben egy zsúrkocsira fekve szánkázik át a képernyőn keresztben-kasul. Nem is ez a lényeg. Annyi kell csak, hogy tisztában legyünk vele: ha arra van igény, van egy másik dimenzió is – ez pedig az ázsiai film!

A bekezdés záró gondolata tulajdonképpen mi is lehetne más, mint a kérdés: „Te melyik csoportba tartozol?" A te világod az ázsiai film, és az általa lefestett, európai szemnek szokatlan világ? Igen? Akkor ez a játék neked készült.

Hölgyeim és Uraim, filmszínházunk bemutatja John Woo **Stranglehold** című videojátékát!

FÉNYEK

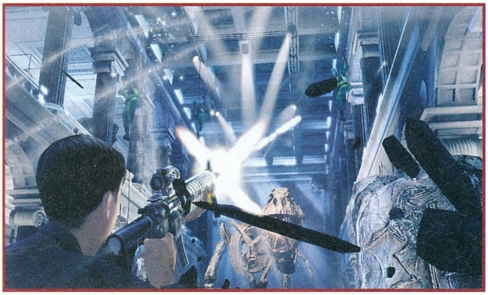
Két dolgot biztos nem fogok ebben a tesztben: belemenni olyan nyögvenyelős, izzadtságszagú okfejtésekbe, hogy mi volt előbb: ázsiai akciófilmben „időlassítós" kameratrükk, vagy a Max Payne című játékban a „bullet time" effekt. Felesleges elmenni ebbe az irányba. Bénaság. Nem lényeges és nem tartozik a tárgyhoz. Ja, a másik dolog: nem fogok „adj hozzá vagy vegyél el belőle egy pontot" típusú értékelést gyártani. A Stranglehold ugyanis nem más, mint egy tipikus, a stílus minden egyes ismertetőjelét magán viselő hongkongi akciófilm játékmegfelelője. Ilyenformán aki elolvassa majd ezt a tesztet, az pontosan tudni fogja, mire számíthat, és biztos vagyok benne, elég érett ahhoz, hogy eldöntse: kiadjon-e több mint tízezer forintot a programra, vagy sem. Ez nem az a játék, amit megveszel, aztán vagy megszereted, vagy sem. A Stranglehold nem egy egyszerű külsőnézetes akcióprogram. A Strangleholdot azoknak szánták, akik olyan DVD-kért is örömmel áldoznak pénzt, mint például a Hard Boiled, a The Killer, vagy a Bullet in the Head – és még sorolhatnám az ázsiai akciófilmgyártás remekeit napestig. Ez a játék célirányosan készült, célközönségnek. Nem lehet, nem szabad, egyenesen *tilos* más aspektusból megközelíteni – csak az a lényeg, hogy ha hongkongi akciófilm rajongó vagy, akkor beváltja-e a hozzáfűzött reményeidet.

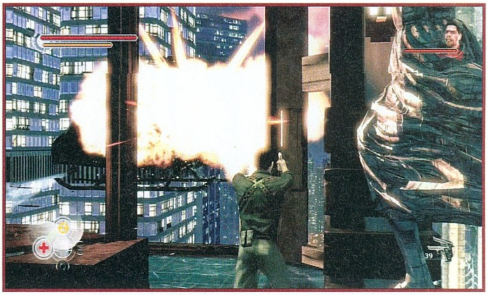
CSAPÓ

A Stranglehold főszereplője egy hongkongi zsaru, Tequila felügyelő, akinek megformálásához Chow Jun-Fat adta az arcát és hangját, John Woo pedig ötletgazdaként – és bizonyára producerként is – működött közre a játék elkészítésében. A Tiger Hill Entertainment / Midway páros nem is titkolt szándéka az volt, hogy John Woo kultikus akciófilmjét, a Hard Boiledet – sőt, annak kvázi folytatást készítve – megjátékosítsák, mintegy interaktív formába öntsék.

A game sztoriját tekintve mondhatni tipikus „bosszújáték", amely kifejezést egy létező kategória, a „bosszúfilm" (revenge







movie) alapján gyártottam. Tequila családját elrabolják, a felügyelő pedig elindul, hogy kockáztatva akár a kitaszított zsaruvá válást is kiegyenlítse a számlát. Ebben az ügyben nem a szavaké lesz a főszerep – itt a fegyverek fognak beszélni.

AKCIÓ

Amit kapunk tehát első körben, az Tequila felügyelő külső nézetből. Közeli kameranézet, fegyver / fegyverek a kézben, és a hihetetlenül interaktív környezet, amely tökéletes táptalajt fog biztosítani ahhoz, hogy a játékos ne egy szimpla videojátékban, hanem inkább egy általa rendezett és főszereplésével leforgatott hongkongi akciómoziban érezhesse magát.

Mit jelent ez pontosan? Nos, először is totálisan és majdnem 100%-osan rombolható környezetet. Itt ha beindul a tűzharc, nem attól kell elájulni, hogy jaj 20 golyónyom megmaradt a felületeken: itt porzik a vakolat, reped a beton, forgácsolódik a fa, millió darabra törik az üveg, robbannak a neonok, minden szikrázik, szakad, és elemeire bomolva, szanaszét spriccelve teríti be a játékteret. Emlékszel a The Killer ominózus templomos jelenetére, amikor Chow Yun-Fat és Danny Lee atomjaira rombolva a berendezést győzik le a gengszterbandát? Vagy arra, amikor Chow Tequila-ként „renoválja" a kórházat a Hard Boiledben? Nos haver, itt ugyanazt kapod, és kizárólag rajtad múlik, milyen lesz életed legizgalmasabb akciófilmje! Minden, de minden rombolható, és mindez rohadt látványosan van megoldva, így igen hamar azt veszed észre: már nem csak az ellenfelek kinyírására koncentrálsz, hanem arra, hogy totál nullára amortizálj mindent, és a lehető leglátványosabban tereld át riválisaidat az örök rizsmezőkre.

Második körben ott van az az opció, hogy ha már akciófilm, akkor legyen minél dögösebb! A játék külön díjazza ugyanis az extra jeleneteket. Mit jelent ez a gyakorlatban? Legfőképpen azt, hogy egy gomb megnyomásával belassíthatod az időt, és ezt kihasználva pumpálhatod tele ólommal a rosszfiúkat. De lassítás számtalan további ötletet, helyzetet és kombinációt szülhet. Lehetőséged van arra, hogy a terep bizonyos elemeit felhasználd a túlélésre, vagy akár a gyilkolásra. Lendülj egy oszlop mögé, lassítsd le az akciót, vetődj ki, és durr, két golyó a fejbe! Ugorj fel egy korlátra, korcsolyázz végig rajta, és oszd a halált minden irányba. Boríts fel egy asztalt, kuporodj mögé, majd amikor ellenfeleid újratöltenek, végezd ki őket. Lesz guruló zsúrkocsi, lesz végigszánkázható ebédlőasztal, lesz földön csúszás – minden lesz, minden van, ami a hongkongi akciófilmekre jellemző, csak rajtad áll, hogy milyen stílust választasz harcmodorként.

De ez még mindig nem minden! Van négyfajta megszerezhető extra képesség is, amikkel igazán egyénivé varázsolhatod saját külön bejáratú filmedet. Első az öngyógyítás. A második egy speciális, célzott, gyilkos lövés, melynek elsütésével láthatod, ahogy a kilőtt golyó belevágódik a célpontba… a homlokába, a szemébe, vagy akár a torkába, garantáltan kivonva őt a forgalomból. A harmadik extra egy „berserker" állapot, mely során lelassul az idő, te pedig néhány másodpercig tomboló vadállatként – mit vadállatként, egyenesen istenként! –, sérthetetlenül oszthatod ki a fejadagokat, borzalmas pusztítást okozva. Végül ott a negyedik lehetőség, a „pörgettyű", amikor is minden körülötted álló ellenfelet egy lövéssel gyilkolsz meg, miközben megfordulsz a saját tengelyed körül.

Mindenképpen említést érdemelnek még a tipikusan John Woo-s „párbaj" jelenetek. Ezek során Tequilát több ellenfél állja körül – tudod, fegyverek fejre tartva, pattanásig feszült helyzet –, majd eldördül az első lövés. Ilyenkor túlélésed egyetlen záloga a feléd érkező golyók elől való elhajlás, valamint a villámgyors, pontos kivégzés.

VÉGE CSAPÓ, EZ A JÓ!

A Stranglehold Unreal 3 Engine-t használó game – tehát ugyanaz a motor hajtja, mint a Gears of Wart. Bár a figurák kifejezetten szépek, és a sziklák/kövek is topkategóriások, sőt néhány grafikai megoldás egyenesen a GoW-ból köszön vissza (pl. eső, víz), mégis azt kell mondanom, grafikailag a játék egy sima, erős jó. Nem kell megijedni: a Stranglehold pazarul néz ki, de a jelenlegi élbolyt vizsgálva ez a látvány nem meríti ki a kiváló fogalmát nálam. Úgy érzem, talán az alaptéma nem adott lehetőséget a brillírozásra, ettől függetlenül hidd el, emiatt igazán nem érdemes bepánikolni. Az irányítás majdhognem tökéletes, mindössze néha zavar be egy-két olyan helyzet, amikor túl közel jön egy-egy ellenfél, és kissé nehéz betájolni őket – még jó, hogy ilyenkor Tequila automatice pusztakezes módra váltva gyűri le a megtévedt báránykákat. A szavatosságra tulajdonképpen nem lehet panasz (egyszerű – ne a legkönnyebb beállítással játszd): normál fokozaton már viszonylag komoly kihívást nyújt a game (a checkpoint rendszer nem túl felhasználóbarát, néha meg kell szenvedni a továbbjutásért rendesen), szerintem 8 órát bele fogsz tolni biztosan. Mondhatnám, hogy egy átlag játékos nem fogja soha újrajátszani, de nem mondom – átlagos játékos ne vegye meg a Strangleholdot, aki meg komálja ezt a témát, az biztos elővesz párszor még a game-et, hogy rendezzen magának néhány komoly tűzharcot.

Van a programban multiplayer opció is, ez azonban egy olyan elhibázott ötlet, mint ázsiai ételt sültburgonyával enni: kipróbáltam, finoman szólva is gyökérség, ahogy pár idióta kergeti egymást egy körpályán, aztán amelyik előbb megszerzi az extra képességeket, az legyalázza a többieket. Felesleges, felejthető, szóra sem érdemes. A zenék terén szerintem abszolút nem lettek kihasználva a lehetőségek, a fegyverek hangját néha nagyon erőtlennek éreztem.

Összességében mindenképpen csak ajánlani tudom ezt a kiváló hangulatú játékot azoknak, akik beállítottságukat tekintve vevők az ázsiai, a tipikus hongkongi akciómozik stílusára. Akkor most Berettákat a kézbe, felhúzni, és tessék – forog!

Martin

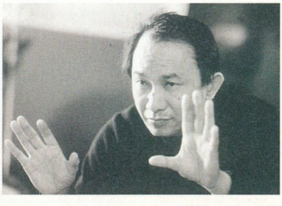


SZATI BELESZÓL!

Ahogy ismerlek, ehhez a teszthez képest voltál megvenni a 25 részes Best of John Woo Anniversary Editiont platinum dobozban, ajándék DVD-tálca feszítővassal.

JOHN WOO

John Woo Yu-Sen 1946-ban született kínai-hongkongi filmkészítő. Leginkább akciómozijai révén vált ismertté. Filmográfiája pazar, több mint negyven darabot számlál csak rendezői szinten. Az ázsiai akciófilmek szakértői Woo nevéhez kötik az ún. „mexican stand-off" jelenetek „újrafelfedezését", melyek során a szereplők fegyvert fogva egymásra várják az első lövés eldördültét. John Woo-nak sikerült az, ami más kínai rendezőnek nem gyakran sikerül: külföldi rendezőként betörnie a nyugati mozipiacra, méghozzá olyan művekkel, mint a Face/Off (Ál/Arc), vagy a Mission: Impossible 2. Woo vitán felül az ázsiai akciófilmek koronázatlan királya.



CHOW YUN-FAT

Chow Yun-Fat 1955-ben született egy Hongkong partjainál fekvő kis szigeten, végtelenül szegény családba. Pályája egy sikeres kínai filmsorozat után kezdett felfelé ívelni, de igazán csak az akkor még ismeretlen rendező, John Woo A Better Tomorrow című 1986-os gengszterdrámája után vált ismertté. Mára Chow Jun-Fat Kína egyik legismertebb, a nyugati mozivilág által is elismert „filmes exportcikke". Közel száz(!) filmben játszott, hazájában háromszor nyerte el a legjobb színész díját. Neve alapfogalom az ázsiai mozikat ismerő és kedvelő nézők körében – hozzátehetjük, abszolút megérdemelten.



STRANGLEHOLD

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-4 online), 720p

✔ minden megvan benne ahhoz, hogy egy hongkongi akciófilmben érezhesd magad, szuper bossfightok

X szívatós checkpoint-rendszer, gyenge fegyverhang és zene

8 pont

TE HOL ÁLLSZ A TÁPLÁLÉKLÁNCBAN?







A Monster Hunterre, ami még Playstation 2-re jelent meg annak idején, egy barátom hívta fel a figyelmemet. Mondhatjuk: *szerelem volt első vadászatra*. Egy játék sem kötött le annyi ideig, mint ez. Több, mint 500 órát töltöttünk el vele – persze fejenként –, ami nem kis teljesítmény. Sajnos a kevés európai eladott példány miatt a második részt már nem forgalmazták nálunk. Szerencsénkre később jött a jó hír: készül egy rész PSP-re is, Monster Hunter Portable, illetve az EU verzió Freedom címmel! Minden követ megmozgattunk a beszerzésére, semmiképp nem akartunk lecsúszni róla, így a haverok kiszáguldottak Bécsbe, mert a kincset ugye a megjeleteni, hogy azokkal levadászhassuk a még erősebb szörnyeket, melyek „alkotóelemeiből" még erősebb fegyvert és páncélt készíthetünk, és ez így megy a végtelenségig. Ha valaki azt hiszi, ez így túl egyszerű, az nagyot téved. Aki nem ésszel játszik, annak a „Quest Failed" felirat lesz a jutalma. A vadon kegyetlen, és ezt a saját bőrünkön fogjuk megtapasztalni. Minden préda él, figyel, támad. Egyetlen pillanat, és nem te leszel a vadász, hanem rád fognak vadászni. Amíg csak a folyamatos, esztelen csépelést részesítjük előnyben, addig ne várjuk a sikert. Harc előtt minden lény viselkedését ki kell tapasztalnunk, majd e tapasztalat birtokában meg kell találni a megfelelő pillanatot a támadásra. A jutalmunk pedig mi más lehetne, mint a boldog vadász lábánál elterülő vad. Bővebben, úgy érzem, felesleges erről beszélnem, mivel az 576 Konzol ez év júliusi számában ki lett vesézve a game ezen része.

mindig másfajta körülményekhez kell alkalmazkodnunk. A sivatagban például nappal hűsítő, éjszaka melegítő italra van szükségünk. Megduplázódott továbbá a programban található lények száma az első részhez képest. Eleinte nem is találkozunk régi ismerősökkel, szinte csak újakkal. A páncélok/fegyverek fejlesztésében is történt változás. Itt egy kicsit már az MMORPG-k felé ment el a játék. Eddig minden páncélnak volt egy fix védelmi ereje, és ha megvolt a teljes páncélöltözet, akkor az bizonyos skilleket is kapott. A módosítás ott történt, hogy bizonyos kövekkel növelhetjük még pluszban a páncél erejét, valamint minden páncélba – és még a fegyverekbe is – lehet rakni olyan gemeket, amikkel kifejleszthetünk plusz tulajdonságokat nekik. Apróságok még a játék közbeni frizuraváltás, szerencsemalacunk öltöztetése, és vehetünk kalandor macskát is, aki elmegy nekünk a küldetések alatt kincset keresni. Mint már írtam, hosszasan sorolhatnám az újdonságokat, mert temérdek van belőlük.



nés napján kell beszerezni. Sikerült nekik, pedig a kocsi még az árokba is benézett egy időre… Azóta természetesen ez a rész is megkapta a maga több száz órás játékidejét.

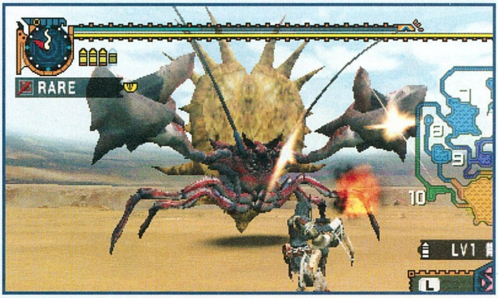
Már az első epizód alatt megalakult a Magyar Monster Hunter Team, és mint veterán játékosok, folyamatosan népszerűsítjük azóta is a MH világát. Hamarosan nem kellett nekünk beszélni, beszéltek helyettünk a hírek: érkeztek a képek, hogy mekkora sorban állnak a boltok előtt az új részért a japánok. Nem kell mondanom, hisz minden igazi játékos tudja: ha hosszú, kígyózó sor van a képen az egy dolgot jelent – *sikert*! A siker kulcsa pedig nem más, mint a **Monster Hunter Freedom 2**.

A sztoriról könnyű beszélni, mivel nincs. Amint már fentebb írtam, ez a game képes arra, hogy még így is annyira magával ragadja az embert, hogy észre sem veszi, és már száz órát eljátszott vele. De miről is szól akkor a MH2? Lényegében egy kis faluban élő vadász mindennapjait élhetjük át, akinek a nagy vadonban kell boldogulnia. Fegyvert, páncélt kell fejlesz-

Essen szó a következőkben inkább a változásokról. A vadászkarrier kezdetén elveszve érezheti magát az új játékos, de ezzel a tapasztalt kalandorok is így lesznek majd. A régi, jól ismert, tavaszias falut felváltotta egy teljesen új havasi település. Ez a teljes megújulás kihat az egész játékra. Nagyon kevés az olyan hely, ahol ne történt volna valamilyen változás, JÓ változás. Csak néztem ki a fejemből a sok újdonság láttán. Ezeket sorolhatnám több oldalon keresztül, annyi van belőlük, de mivel erre itt és most nincs elég hely, így csak pár fontosabbat emelek ki (kell hagyni meglepetést a játékosnak is). A fő helyszínek egy kivételével mind le lettek cserélve, ráadásul a legtöbbet nappal és éjszaka egyaránt felderíthetjük. Minden napszakban változnak a pályára jellemző tulajdonságok is, így

A vadászatra alkalmas gyilkoló eszközök arzenálja is bővült. A fejlesztésük azoktól a fegyverektől kezdődik, amik az első részben a középkategóriát adták, így rengeteg újdonságra lehet számítani. Szinte minden fegyvernek két változata lett. Voltak a nagy, kétkezes kardok, melyek mellett most külön utakon járnak már a Katanák. Megjelent a lőfegyvereknél a gyönyörű íj, a lándzsáknál a Gunlance, valamint a kalapácsoknál a Hunting Horn. Az új fegyvertípusok új irányítást kaptak, a többi fegyver pedig megőrizte a már jól bevált metódust, néhány extra mozgással bővülve. Kedvencemet, a zenélő kalapácsot külön kiemelném, mert nagyon jópofa. Egy ilyen kalapács há-











rom különböző színű hangjegyet tud „elzenélni", és ha a hangjegyeket jó sorrendben játszom le, extra tulajdonsággal ruházhatom fel a karakterem. Például, amíg a csapattársaim küzdöttek a sárkánnyal, addig én egy kis fedezékbe elbújva olyan zenét játszottam, amivel folyamatosan gyógyítottam a többieket és növeltem az erejüket. Ez is egy taktika… ;)

Említettem a csapatban vadászást. Igen, támogatva van a multiplayer mód! Sajnos ezt a részt sem játszhatjuk interneten keresztül, csak „ad hoc" módban. Ez annyit tesz, ha többen akarunk együtt vadászni, akkor össze kell ülnünk egy szobába. Maximum négy fő vadászhat egyszerre. Természetesen tig sem jut és lövéseink hatására újra visszaesik. Többé nem mozdul. Elégedett mosollyal az arcomon mászok le és vágok magamnak a zsákmányból. Örülök, mert tudom, ezekkel a sárkánydarabokkal egy újabb, erősebb fegyverre tehetek szert.

Az általam eddig megismert játékok közül kevés olyat tudnék felsorolni, amin ennyire észrevehető lenne a folyamatos fejlődés. A Capcom nagyon odafigyel a projektre. Folyamatosan szem előtt tarja, követi a rajongók igényeit, hogy a program minél jobban felhasználóbarát legyen. Minden résznél csiszolja, finomítja a játékot. Hogy felhasználóbarát dolgok alatt mit értek? Kiemelném példának a fegyverkovácsot. Eddig, ha új idő sajnos máshol elvész, mert nem árt tudni, hogy ehhez energia is kell, így ha ezt az opciót választjuk, gépünk valamivel hamarabb fog lemerülni, mint a már megszokott idő. (Valamit valamiért.) A szavatosságra nem lehet panasz. Az MH2-ben 270 küldetés található, aminek egyharmadát az egyjátékos missziók teszik ki. Időben mérve az szingli küldetések végigpörgetése körülbelül 100 órát vehet igénybe. A multiplayer feladatok is teljesíthetők egyedül, így ha azoknak is a végére érünk, simán kapunk egy 400 órás teljes játékidőt. Ez a szavatossági idő később még tovább növelhető! Igaz, hogy nincs internetes játékmód, de a világhálóról újabb



csapatmunkát kell végeznünk, ami alatt mindig figyelnünk kell a másikra. A pontos összedolgozás nagyon szép tud lenni, amit ha egyszer valaki kipróbál, garantáltan beleszeret a játékba! A nehezebb küldetéseknél megtárgyalják a játékosok, kinek mi lesz a feladata. A sárkányok itt erősebbek, így van, amikor egy negyedórát is eltart a megbeszélés. Példának felhoznám az egyik ilyen vadászatunkat.

Mivel tudtuk, hogy a sárkány melyik környéken szeret tartózkodni, már céltudatosan mentünk. Sejtésünk beigazolódott, meg is találtuk egy szűk kis kanyonban. Amíg a két kardforgató vadászunk elterelte a figyelmét, addig lőfegyveres társammal felmásztunk egy magaslatra, hogy onnan vegyünk célba a vadat. Ha lent maradnánk a szűk helyen, könnyű célpontok lennénk a számára. A lenti egységünk hatalmas kardokkal szabdalja a sárkányt, levágva tüskéit, taraját, és farkát. Néha az ilyen nagy kaszabolásban az is megeshet, hogy a társunk repül az ütésünktől. Összejön az ilyen véletlenül, de van, hogy poénból adunk neki egy maflást. :D (Nem kell félni, partnereinkben ilyen módon nem okozhatunk sérülést.) Folytatva a vadászatot, a több perces folyamatos lövöldözés és kaszabolás hatására a sárkány érzi, vesztésre áll, ezért menekülni próbál. Nincs más kiút neki, csak felfelé tud menekülni. Már szállna fel, de nem mi lennénk, ha ezt csak úgy hagynánk: lőjük, ahogy csak tudjuk a fenevadat. A dög fájdalmasan felordít és úgy tizenöt méterről visszazuhan. Utolsó erejéből megpróbál még felszállni, ám még félú- fegyver jelent meg a fegyverkovácsnál, akkor csak az emlékezetünkre hagyatkozva szűrhettük ki, hogy a 150 eszköz között melyik az új. Mostantól jelzik nekünk az új termékeket, plusz még meg is nézhetjük vásárlás előtt az adott tárgyat. Tehát látszik, amire szüksége van egy felhasználónak, és úgy érzi, attól jobb lesz a játék, azt figyelembe veszik, és a következő részben ki is javítják. Ezt a segítséget most meg is köszönik a veterán vadászoknak egy kis extrával a folytatáshoz. Ugyanis ha játszottunk az első résszel, és megvan a mentésünk, akkor abból a mentésből áthozhatunk tárgyakat, fegyverhez/páncélhoz való hozzávalókat, és pénzt is. Sőt, az ott meglévő eszközeink után jegyeket kapunk, amiért könnyebben kapunk majd fegyvert a kovácsnál. Nem kis előnyre tehetünk szert így a játékban!

Miként tárja elénk a MH2 a vadászat élményét? Grafikailag sikerült szebbet alkotni az első résznél. Bármilyen szép képeket látsz itt, kijelenthetem, mozgásban sokkal szebb a program! A tájak kidolgozottsága gyönyörű, esténként például a hegyekben látni a sarki fényt, a vulkánnál izzó parázs hullik alá az égből. A lények is részletesebben lettek kidolgozva, egyes sárkányok taraja már nem simán letörik erős ütésektől, hanem előbb szépen beszakadozik, így a küldetés végére egy rongyosra tépázott fejet kapunk. A karakterek animációján is finomítottak, sokkal lágyabbak az átmenetek egyes mozdulatoknál. Ezt a látványt még megspékelték a játékra jellemző hangokkal és az izgalmat fokozó zenével. Csörög rajtunk a páncél, a fegyverek és lépteink zaja is az adott talajhoz van igazítva. Barlangokban még visszhang is van, a hideg sarki széltől pedig az embert kirázza a hideg. Az állunk viszont akkor esik majd le, mikor rájövünk, hogy a madár nem az ablakban csiripel, hanem a játékban! (Jó pár embert sikerült vele becsapnom.) Az irányítás kezdetben talán lassúnak tűnhet az új játékosoknak, ám ne felejtsük el, milyen nehéz fegyvert mozgat a karakterük. Azokat azért nem lehet csak úgy dobálgatni (ha lenne rezgés, ezt nagyon jól lehetne érzékelni). Az első részben a töltésidő volt a program egyik gyengéje. Most lehetőségünk van arra, hogy a beállításoknál gyorsabb pályabetöltést kérjünk, ennek köszönhetően sokkal folyamatosabb lett az akció. Az itt megnyert harminc küldetés tölthető le, és találhatunk még más finomságokat is. Remélem, ezzel már mindenkit meggyőztem.

A Capcom a Monster Hunter Freedom 2-vel újra megmutatta hogy lehet a PSP-re egy teljes értékű, rengeteg újdonságot felvonultató játékot készíteni. Hogy hová fejlődhet még a sorozat azt nem tudom, de magasra tették maguknak a lécet rendesen Aki a program beszerzése mellett dönt, azt biztosíthatom hogy nem fog unatkozni ebben az évben. Ja, amíg el nem felejtem: a lemez burkolatát kend be egy kis olajjal, mert ha fé évig benne lesz a gépben, lehet, hogy nem akar többé kijönni. (Csak poén, ne vedd komolyan! ;)

Hatri.

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék volt az első PSP cím, melyből egymillió darabot adtak el Japánban. Szerintem ebben a mondatban minden fontos információ benne volt. A game szuper – kérdés, hogy elég japán vagy-e hozzá…?

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wifi, mentés 740 kb

✔ teljes megújulás, letölthető küldetések
X internetes játékmód hiánya

9 pont

A TÖRTÉNELEM ISMÉTLI ÖNMAGÁT





1429-ben a több mit száz éve zajló, később „Százéves háború" néven elhíresült angol-francia harcokban immár sokadszorra fordulat állt be. Ekkor lépett színre az Orléans-i szűz, Jeanne d'Arc, aki rövid idő alatt emberek tömegeit állította ügye mellé. Az egyszerű parasztlánynak azonban hamar rá kellett döbbennie, hogy nem csak az angolok ellen kell megvívnia harcát, hanem saját nemzetével szemben is. A nemesek nagy része ekkorra szívesen átadta volna az egész országot a megszálló seregeknek – bár valójában ekkorra Franciaország szinte csak árnyéka volt önmagának. Úgy tűnt tehát, hogy senkinek nem állt az érdekében felnyitni az emberek szemét és visszafoglalni az elvesztett területeket. Mivel nem tisztünk történelemleckét adni, így a történetet rövidre fogva lőjük le a csattanót: a franciák kiadták a szüzet az angoloknak, és mivel az saját bevallása szerint látomásokból értesült isten akaratáról, meg is égették annak rendje és módja szerint (akkoriban a vizionáló nők könnyen lángra lobbantak). Tevékenysége azonban nem volt hiábavaló, segítségével VII. Károly a trónra ülhetett, és a következő húsz év során visszaűzték az angol seregeket a csatornán túlra. Jeanne d'Arc-ot a huszadik század elején végül szentté is avatták.

EZ CSEPPET SEM ÉGŐ

Ha valaki azt gondolja, hogy történelmi játék a Jeanne d'Arc, az nem nagyon jár az igazság közelében. Nézzük meg, hogy egyáltalán hogyan juthat eszébe egy japán fejlesztőnek egy több évszázados, az európai kultúrkörhöz kapcsolható háborút kiválasztani legújabb játéka témájaként. A *Level-5* sokaknak leginkább a Dark Cloud sorozat és a Dragon Quest nyolcadik epizódja kapcsán lehet ismerős, de egy-két DS játék is az ő nevükhöz fűződik. Nem gyárként dolgoznak, kevés alkotásuk mindegyike kivétel nélkül magas színvonalat képvisel, soha nem kellett eddig csalódnunk bennük. Eddigi játékaik jobbára klasszikus fantasy környezetben játszódtak, mi okuk lehetett tehát a váltásra? A válasz rendkívül egyszerű, ugyanis most sem váltottak, elemzésünk tárgya ugyanis minimum annyi fantasztikus elemet hordoz magában, mint történelmit. Megismerjük belőle Jeanne színre lépését, elkísérjük az útján, társakat gyűjtünk, megütközünk olyan ellenfelekkel, akik a valóságban is léteztek (utánanéztem, a legtöbb komolyabb szereplő és ellenfél valós személy volt és ténylegesen szerepet játszott a feldolgozott két év során). Párizs kapujában majdnem halálos sebet kapunk, Károlyt utolsó leheletünkig támogatjuk a trónra kerülésben. Aztán elárulnak minket és megégetnek. És itt jön a csavar: egy harminchat pályás játékban még a feléig sem jutunk el, a főszereplő pedig máris halott. Normális ez? Lehetséges? Ezt nem árulhatom el anélkül, hogy a játék fordulataiból feleslegesen sokat árulnék el. Legyen elég annyi, hogy a sztori nemhogy leülne, hanem képes egészen az utolsó pillanatig fenntartani az érdeklődésünket. Fokozatosan építkezik a történet, néhány küldetésenként van egy hatalmas csavar, barátok árulnak el minket és ellenségek állnak át. És – visszakanyarodva a fantasy-hez – a háttérben sem királyok és hadvezérek állnak természetesen, hanem démonok. Az ember elsőre elmosolyodik azon, amikor emberszabású állatok csatlakoznak hozzánk néhány pálya után, később azonban a világ legtermészetesebb dolgává válik, ha nem egy teljes vértes harcos áll mellénk, hanem egy oroszlánfejű és -termetű bestia, valamint mellékküldetésként nem egy kolostort látogatunk meg, hanem elfeket az erdőben vagy törpéket a bányában. Ez talán hihetetlenül eklektikusnak hangozhat, ugyanakkor működik, és ez a lényeg: egyben van a történet, a karakterek ábrázolása egyszerre mesebeli és történelmileg alátámasztott, a fordulatokat pedig talán még az sem képes kiszámítani, aki a Százéves háborúból írta a szakdolgozatát. Pont azt kapjuk tehát, amit a legjobb taktikai szerepjátékoktól elvárunk, már ami a sztorit illeti.











AZ ÚJ GYÖKEREK

A játékmenetet tekintve vannak olyan standardok, amitől a stílus legtöbb alkotása nem kíván nagyban eltérni. Tíz évvel ezelőtt a Final Fantasy Tactics a közhiedelemmel ellentétben nem az első ilyen játék volt konzolokon (még ha szerintem a legjobb is), ha mindenképpen az „ősidőkből" kell előhalásznunk az etalont, akkor az valószínűleg az 1990-es (!) Fire Emblem lehet. Aztán ki tudja, a japánok ezer évvel megelőznek mindenkit a videojátaék-piacon, azt is el tudom képzelni, hogy már a hatvanas években taktikai RPG-ket csináltak sunyiban. :) Visszakanyarodva tehát a játék stílusára,

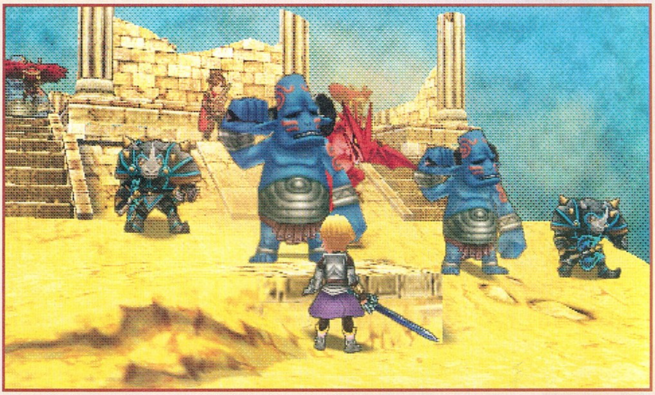












ha rosszmájúak akarnánk lenni, Fire Emblem klónnak bélyegeznénk a Jeanne d'Arc-ot, azonban ez nem lenne igazságos. Sokkal korrektebb, ha leszögezzük, a legjobb elemeket vette át a régi nagyoktól és integrálta azokat egy hibátlan egészbe. Többé-kevésbé szabad kezet kapunk jó egy tucatnyi karakter fejlesztésében és felszerelésében, ha az eredetileg harcosnak szánt karakterből valamilyen perverz megfontolásból mégis mágust akarunk csinálni, ezt is megtehetjük, egyetlen komoly megkötés van csak, mégpedig a fegyvertípus. Ezt mindenkinél készen kapjuk, pl. egy íjász kezébe nem is tehetünk botot vagy kardot, a tolvajunk pedig csak és kizárólag a tőrök forgatásához ért. Kezdetben kettő-három, később akár hat képességet használhatunk, melyek itt drágakövek formájában materializálódnak, ezeket tudjuk feltenni és leszedni embereinkre. Van egy karakterünk, aki szintén nem az, akinek elsőre látszik, ő egy béka (van még esetleg valaki, aki meglepődött? :), és képes arra, hogy fuzionáljon két követ, létrehozva egy harmadikat, ami jó esetben erősebb az eredetieknél. Ha valaki esetleg párhuzamot vél felfedezni a Dragon Quest VIII főzőcskézése és e között, annak teljesen igaza van, ugyanakkor kétségbevonhatatlan tény, hogy még sokadszorra is élvezetes tud maradni ez a millió játékban elsütött funkció. Aki valaha játszott már a zsáner valamely jeles képviselőjével, annak talán mondanom sem kell, hogy a taktikázás során nem mindegy, milyen irányból és magasságból támadjuk az ellenfelet, milyen típusú támadással – a standardok, ahogy már említettem, jelen vannak itt is. Kicsiny színesítés a „burning aura" bevezetése, mely akkor jelenik meg, ha sikeresen megtámadunk valakit, mégpedig pont a háta mögött. Ebbe bele lehet gyalogolni, és különféle bónuszokat kapunk a támadásunkra amíg aktív és mi benne állunk.

Ami egyértelműen kiemeli a többi játék közül, legyen szó hasonló vagy teljesen más stílusról, az a hihetetlen mennyiségű tartalom. Ha végigzakatolunk a főszálon, akkor is kb. harminc óráig tart, mire a zárójelenethez érünk. De minden második kötelező pálya után nyílik egy opcionális is, van természetesen aréna, amit akár háromszor is kipucolhatunk, a drágakövek nyújtotta aktív és passzív képességekből nem tudom pontosan, hogy mennyi van, de szerintem több kétszáznál. A legerősebb karaktereink át tudnak alakulni erősebb formájukba egy rövid időre, ilyenkor ha az ütésükkel legyőznek egy ellenfelet, akkor újrakezdődik a körük, még lépni is tudnak ismét! Hihetetlen taktikázási lehetőségek rejlenek ebben, arról nem is beszélve, hogy minden formát külön kell megszerezni, egy részük például csak a végigjátszás után válik elérhetővé.

GYÖNYÖRŰ VAGY, JEANNE!

Látvány terén a Jeanne d'Arc úgy megver minden PSP játékot, hogy azoknak egy másodpercre sincs semmi esélyük. Voltak nagyon szép próbálkozások (a MGS Portable Ops pl. nagyon jól néz ki), de ezzel a vizuális orgiával semmit nem hasonlíthatunk össze, mert nem lenne fair. Természetesen itt is megtartották a Level-5 játékokra jellemző élénk színvilágot, valamint a cell-shadedhez hasonlító grafikát (technikailag nem az, több annál, mert nem csak színeket és árnyalatokat, hanem textúrákat is használ), de megkockáztatom, hogy jobban néz ki, mint a DQ tette azt PS2-n. A tereptárgyak nem ismétlődnek, nincs két egyforma pálya, az effektek mindegyike mestermunka és a viszonylag kis pályáknak köszönhetően mindent bele tudtak pumpálni a küldetésekbe, amit csak lehet. Az összetett történet sok átvezető jelenetet igényelt, ezek egy része a játék engine-ével készült (néha itt csodálkozunk csak rá arra, hogy milyen bivalyerős motort toltak a készítők a Jeanne d'Arc alá), míg a többihez mintegy mellékesen rajzoltattak egy teljes animét is. Ez amellett, hogy bitang jól néz ki, stílusában is harmonikusan illeszkedik a játék világához, szó nincs tehát arról a típushibáról, hogy egy szereplő teljesen máshogy néz ki egy átvezető jelenetben, mint magában a játékban.

MARTIN BELESZÓL!

Könnyfakasztó látványorgia, tündéri karakterek, hihetetlenül jó szavatosság, lebilincselő történet, ráadásul az agyadat is megtornásztatja – igazi mestermunka! A kérdés csak az: szükséged van-e arra, hogy egy videojáték megtornásztassa az agyad? Igenlő válasz esetén mindenképpen vásárold meg ezt a programot!

RESPECT!

Nyilván soha nem lehet olyan kijelentést tenni, hogy „ez vagy az a legjobb", amennyiben a szubjektivitás szerepe olyan nagy, mint a videojáték-piacon, ráadásul ha valaki a falra mászik a taktikai szerepjátékoktól, azt akkor se tudom meggyőzni, ha a homlokomon pörgök. Azonban azt a jelzők további fokozása nélkül is mindenki sejtheti, hogy ha valami gyönyörű, jó a története, a legjobb elemeket emelte át a múltbéli klasszikusokból, 40-50 óra játékidővel bír és mindent elsöprő hangulatot áraszt magából, akkor ott komoly gondok nincsenek. Nagyon sok sikert kívánok a Level-5-nak a továbbiakban is, ritkán fordul elő ugyanis, hogy egy fejlesztő a játékosokat ilyen szinten ki tudja szolgálni. Megérdemlik. Ők a sikert, mi a jó taktikai játékokat. És abból mostanában szerencsére lesz néhány, bár a néhány oldallal arrébb elemzett Dungeons and Dragons nem mindenben felelt meg a várakozásoknak, de hamarosan érkezik a Disgaea és a Final Fantasy Tactics PSP változata, melyek várhatóan szintén nem keltenek majd csalódást. Sajnos a végére egy rossz hírt hagytam, a tesztelt verzió ugyanis amerikai import volt, egyelőre ugyanis semmi hír az európai megjelenésről. Legrosszabb esetben előállhat tehát az az abszurd helyzet, hogy egy adott platform legjobb címe pont azon a kontinensen nem jelenik meg, ahol talán a legsikeresebb a hardver. Nincs igazság, ezt mindenkinek ki kellene próbálnia, még ha rétegjáték is.

Vega
vega576@freemail.hu



JEANNE D'ARC

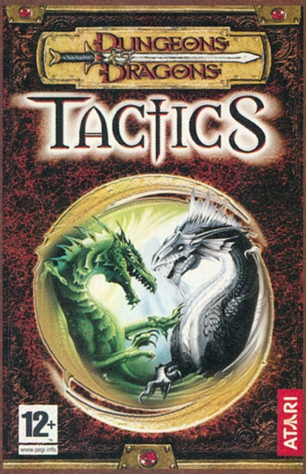
SCE / LEVEL-5
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
mentés 512 kb

✔ az elmúlt tíz év legjobb taktikai rpg-je
X nem lesz hatalmas siker

9 pont











TÖBB EZER OLDALNYI VIDEOJÁTÉK









Az asztali szerepjáték halott. Nem arról beszélek, hogy nincsenek akár a mai napig társaságok, akik minden hétvégén összejárnak kedvenc karakterüket megszemélyesíteni és kockákat dobálgatni, hanem arról az egész világon tomboló lázról (egészen pontosan annak hiányáról), ami a kilencvenes évek elején-közepén övezte a pen&paper RPG-ket. Aki harmincas-negyvenes éveit tapossa, az talán még emlékszik arra, amikor még hazánkban is sorra nyíltak a szakboltok, a művelődési házak hétvégén tömve voltak, és házi fordítású, rongyosra olvasott szabálykönyvek cseréltek gazdát egy-egy fénymásolás erejéig. Csodálatos volt az egész, kár, hogy elmúlt. Egyszer majd valaki biztos leírja kétszázezer karakterben ennek az okát, mi most inkább térjünk rá a mindenkori legerősebb brandre, a Dungeons & Dragons szabályrendszerre (nem világra, mint ahogy sokan hiszik, azokból ugyanis több van – a legismertebb talán Faerun, a Forgotten Realms helyszíne), melyből a legaktuálisabb a 3.5-ös verzió, természetesen a D&D Tactics is ennek az alapjait használja. Érdekes, hogy míg a megjelent könyvekből, kiegészítőkből, leírásokból – még magyar nyelven is – nagyobb polcot meg lehetne tölteni, addig a videojátékok között évek óta nagy a csend – sehol egy Eye of the Beholder vagy egy Baldur's Gate, az előző generációs Forgotten Realms Demon Stone megjelenése óta is eltelt már vagy három év. Szerencsére megérkezett azonban a kézikonzolos játékok között extrémnek számító egy éves csúszás után a taktikát előtérbe helyező, a keresztségben a minden kreativitást nélkülöző, ugyanakkor a stílust egyértelműen belövő Tactics alcímmel ellátott PSP exkluzív cím. Nézzük megérte-e várni rá ennyit.

SZABÁLY SZERINT

A cím ezúttal nem viccel, aki RPG-re vágyna, az most tegyen le erről, a **D&D Tactics** ugyanis mellőz szinte minden szerepjáték elemet, és itt most nem arról van szó, hogy a szabadságfok és a valós személyiségek hiányában egy videojáték sohasem lesz hasonlítható egy asztali RPG-hez. Arról van szó, hogy a készítők két dolognak rendeltek alá mindent ebben a játékban: a szabályhűségnek és a taktikázásnak. Előbbit nyugodtan szó szerint lehet érteni: azoknak lesz orgazmusuk játék közben, akik kívülről fújják az eredeti szabálykönyveket, anélkül ugyanis szinte lehetetlen boldogulni. Ennek van egy pozitív és egy negatív oldala. A pozitív, hogy elképesztő mennyiségű képesség, kaszt, tárgy és varázslat érhető el. A negatív oldal? Ennek a 95%-ára semmi szükség nincs. A zsákunkban csak termeljük az eladhatatlan szemetet, és közben még a mozgásunk is lassul. A boltokban két perc elmegy azzal, hogy az árulistát végigpörgessük. A varázslatok közül a gyógyításon és a támadó mágiákon kívül szinte semmi értelme a többinek. És ha mindez nem lenne elég, sok fontos információ vagy olyan mélyre van elrejtve, hogy az embernek egyszerűen nincs kedve megkeresni (túlzás nélkül nem ritka a hatodik-hetedik almenü…), vagy a készítők úgy voltak vele, hogy próbálják csak ki a játékosok, hogyan működik ez vagy az. Én elég toleráns tudok lenni a kevésbé felhasználóbarát felületekkel szemben, de itt bizony betelt a pohár: ha én 10-12 év D&D tapasztalattal nem tudtam bizonyos szituációkban mit tenni, akkor mi lesz azzal, aki háttérismeretek nélkül csak le akar ülni játszani egyet öt percre?

A másik gond, ami miatt indokolatlan komolyabb szerepjáték elemeket keresnünk, az természetesen a sztori és a karakterek. Előbbi finoman fogalmazva is vázlatos (két ősi sárkány küzdelmébe csöppenünk bele, egyikük gonosz, másikuk jó), a klubban 15 éve elment volna, de egy bő két évig fejlesztett játéknál már nem. A karakterek pedig olyanok, amilyet csinálunk magunknak: személyiségük nincs, csupán statisztikáik: száraz karakterlapok mindössze. Maga a történet nagyon gyenge minőségű átvezető jelenetekben gördül tovább, de egy idő után nem is fogunk foglalkozni vele: marad a hentelés.

ELVESZTETT CSATA

A körökre osztott stílushoz sajnos irreálisan nagy pályákat készítettek, és a világon kevés idegesítőbb dolog van annál, mint amikor az üresjáratoknál mindenkivel újra és újra ki kell adni a lépés parancsot. Ha az egész pályán már csak egy ellenfél van esetleg, akkor bizony perceken keresztül a move-ot nyomogatjuk… Sajnos az alapjáték dinamikája sem igazán érvényesül jól PSP-n, az első öt órában ugyanis a támadásaink 80-90%-a melléütés lesz (akárcsak az ellenfelekéi), és ez nagyon sok időt elvisz, ami hiába működik az asztal mellett, itt *nagyon unalmas.* Később ugyan felpörög az egész, de ha összehasonlítjuk például a szintén most megjelent Jeanne d'Arc-kal, akkor körökre osztott taktikai jellegük ellenére is óriási különbségeket fogunk találni közöttük a gördülékeny játékmenetet tekintve.

40 ÓRÁS MUNKAHÉT

Talán helyenként túlzottan is szigorú voltam a D&D Tactics-hoz, de mivel a téma közel áll a szívemhez, hónapok óta nagyon vártam a megjelenést és számomra a taktikai játékok jelentik a csúcsot, így jócskán leforrázva érzem most magamat. Mindenképpen említést érdemel azonban egy fontos része: a tartalmassággal nincsen gond. Érződik minden vele töltött órán, hogy hatalmas mennyiségű munka van mögötte, a készítők mindent bele akartak tenni, amit csak tudtak – kár, hogy itt most az akarásnak lett nyögés a vége. Ugyanakkor a 40 órás játékidő, a választásainktól függő alternatív befejezések és a multiplayer játékmódok (kooperatívban közösen, deathmatchben az elmentett csapatokkal egymás ellen tolhatjuk) valóban javítanak az amúgy sok szempontból negatív összképen.

Joggal tehető fel a kérdés, hogy ha egy abszolút hardcore réteg játék nem elégíti ki egy hardcore rajongó igényeit, akkor mégis kinek szánták? Valószínűleg főleg azoknak, akik valaha asztal mellett szerepjátszottak, és nem irányított karaktereik jelleme, hanem a kezükben tartott fegyver és a fontosabb statisztikák érdekelték csak őket. Számukra jó hír lehet: a Dungeons & Dragons Tactics ugyan a személyiséget, az egyéniséget és az egyediséget nélkülözi, de gyakni lehet benne.

Vega
vega576@freemail.hu

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

ATARI / KUJU ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (1 - 4 online), wifi
mentés 256 kb

✔ nagyon tartalmas
X a játékot kihagyták belőle

6 pont

MARTIN BELESZÓL!

Nem érdekel már szinte senkit egy ilyen sajátságos, bonyolult szabályrendszereket és háttérvilágot használó játék. Eljárt felette az idő. Sokkal jobb, fogyaszthatóbb, hangulatosabb címek vannak a piacon. Kizárólag hardcore rajongók nyúljanak bele, mert nehézkes anyag.

Suikoden I & II







Amikor az egyik konzolos fórumbulin megkaptam a PSP-re kiadott Suikoden gyűjtemény lemezt, rajta az első két résszel, nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevesek. Örültem, hogy a Suikoden sorozat egy kiváló alkotás PSP portot kapott. Az örömömet csak az a tény árnyékolta be, hogy esély sem mutatkozik arra, hogy a lemez angol változatban is napvilágot lásson. Bizony, full japán nyelvű az egész játék, még a menüi is. Felvetődhet, hogy akkor miért foglalkozunk vele, hisz olvasóink között kevesen tudhatnak japánul. Egyrészt pont a különlegessége miatt, hisz nem mindennap fordul elő, hogy egy Hongkongból rendelt eredeti anyagot, mely ritkaságával már önmagában érték, le tudjunk tesztelni. Nem is lett volna rá lehetőség, ha egy fórumos haver, Squall nem adta volna kölcsön, amit külön szeretnék itt megköszönni neki!

Talán furcsa lehet, de sokszor a kedvenc játékaimról a legnehezebb bármit is írni, és most így vagyok ezzel a lemezzel is. Egy rajongó ismeri általában a legjobban a rajongása tárgyát, ami könnyen elfátyolozhatja a józan belátást. Így vigyáznom kell a nagy szavakkal, nehogy megint az elfogultság vádja érjen. Bár tulajdonképpen teljesen mindegy, mert ezzel a két anyaggal kapcsolatban tényleg elfogult vagyok, nem tagadom. Számomra ez két olyan program, melyeken most már jól látszik, hogy történelmet írtak. Megmutatták, hogy lehet egy videojáték történetének a középpontjába szinte élő egyéniségeket állítani, és bebizonyították, hogy a dráma, mint műfaj, itt is megalkotható. A Suikdoen 1 és 2 számomra mindig tragédiákról fog szólni, soha nem a felhőtlen happy endről. Arról, hogy a háború milyen szenvedést tud okozni, és mennyire meg tudja törni az embert ,és hogy az események sora hogyan áll össze a szemünk előtt történelemmé. Az első megteremtett egy elő lélegző világot, mely azóta is tágul, mozgásban van. Talán jól jelzi ezt, hogy több mint tíz év múltán, még legutóbb az ötödik résznél is voltak olyan utalások, melyeket csak az első két rész (valamint a többi) kiváló ismeretében tudott megérteni és értékelni az ember. Így utólag látszik, milyen óriási játék volt Suikoden 1! És ez még eltörpül a második rész mellett, mert az mindenben megverte az elsőt! Nem véletlen, hogy mai napig a második epizódot tartják a rajongók a legjobbnak a sorozatból.

Ennek oka, hogy ebben a játékban tényleg minden tökéletes, még ennyi év távlatából is. A történet egyszerűen utánozhatatlan, melyet a felejthetetlen karakterek tesznek teljessé. A grafika stílusos és szép volt, de az anyag tartalmasságára sem lehetett panasz. Minderre a koronát a zene tette fel! Ennél a résznél a muzsikát teljesen Miki Higashino komponálta (az elsőt is ő szerezte, de itt vitte tökélyre a dolgokat). Higashino kisasszony dallamai egyszerre megindítóak és tele vannak érzelemmel, melyek szinte az ember csontjáig hatolnak. Hogy mi a titka? Talán az, hogy olyan hangszerek viszik a dallamok és a refrének többségét, mint a furulya vagy a zongora, és egészen szokatlanul sok a nagyzenekari szám. De ami még ennél is fontosabb, hogy egy-egy helyzethez, cselekményhez, vagy karakterhez kifejező és jellemző muzsikát tud írni, érezni, hogy mindegyik szám előre megkomponált, műgonddal megírt. Sok RPG-nél van olyan érzése az embernek, hogy előre készült el hozzá zene, amit aztán utólag adtak hozzá a játékhoz. Itt mintha ez fordítva lenne. Érdemes rákeresni a neten a játék muzsikáira, azt hiszem megfogsz lepődni, ha még nem ismerted!

Nyilván több rajongót izgat a kérdés, hogy tartalmaz a PSP verzió valamilyen pluszt az eredeti PS1-es változathoz képest. Vannak változások, de egyik sem túl jelentős. Talán ezek közül a legfigyelemreméltóbb, hogy az első részből a lemezre – úgy vettem észre – nem a PS1-es, hanem az ismeretlenebb Saturn verzió került. Az intro legalábbis a Saturn változatból van ez biztos, de egyéb apróbb tartalmi tuningok is itt vannak, melyek szintén ebben a verzióban voltak benne. A második résznél csak annyit tapasztaltam, hogy kijavították a bugokat, azaz végre hallhatjuk Amille csodálatos énekét. Egy másik népszerű bugot is javítottak: gondolok itt arra, hogy Greenhill-Matilda határon korábban eltolhattunk egy őrt, így olyan helyekre is bemehettünk, ahova egyébként nem, így jó alaposan feltuningolva magunkat. Ezen túl az egyéb pénz- és szinttrükkök sem működnek. Állást most is lehet tölteni az első részből, ha valaki plusz dolgokra vágyik. Újítás mind a két epizód esetében, hogy az anyag használja az analóg kart, azaz végre lehet átlósan is szaladni. Ez kezdetben furcsa és szokatlan volt, de érdekes újítás, bár kissé felesleges. A másik változás, hogy mintha kicsit feljebb helyezték volna a kamerát, így több látszik a terepből, ami miatt viszont a karakterek némileg kisebbek. Ez nem túlzottan lényeges, a játékmenetre semmilyen befolyással nincsen.

Zárásként most hosszas sírásba kezdhetnék, hogy mért nem jön angolul, de ettől most eltekintek. Egyrészt, mert megetettem az elején, másrészt nem is lenne tisztességes. Inkább annyit mondok, hogy ha felkeltette az érdeklődésedet, akkor próbálj meg valahogy szerezni egy PS1-et (ma már nagyon olcsó), és ezt a két játékot beszerezni mellé.

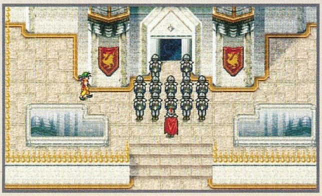
A pontszám kérdésében vedd figyelembe, hogy az inkább tisztelgés a két nagy program előtt, mivel tisztában vagyok vele, hogy azért egy ilyen típusú konverzió mellé jóval több extra járt volna, mint annak idején, amikor PS1-re megjelent az FF6 vagy a Chrono Trigger. Esetleg egy rendezői változatot is el tudtam volna belőle képzelni... Hogy végül nem így lett, engem nem zavart, de úgy érzem az igazsághoz hozzátartozik a kritika is.

V. Miki











MARTIN BELESZÓL!

Kemény lehet japán menükkel meg párbeszédekkel tolni... Mondjuk ahogy a Konami mostanában teljesít, ebből tényleg csak 2050-ben lesz angol nyelvű verzió.

GENSOSUIKODEN I&II

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

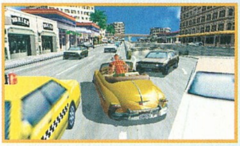
1 játékos

✔ két mestermű egy lemezen
X szinte nulla extrával és csak apróbb pluszokkal

9 pont

TAXISSZTRÁJK HELYETT









Soha nem rajongtam azokért az autós játékért, amik túl komolyan vették magukat, a már témaválasztásában is vagány Crazy Taxi által képviselt árkád irányvonal mindig közelebb állt a szívemhez, mint bármelyik szimuláció. 2000 elején, amikor a Sega Dreamcastje még úgy tűnt, stabil piaci szereplő, egy játéktermi cím borzolta a kedélyeket. Akkoriban embereket ez a játék – természetesen a Crazy Taxiról van szó – győzött meg végképp arról, hogy milyen jó kis gép a Dreamcast (valójában ez csak félig igaz, a játékkínálata nem volt méltó a brutális hardverhez). Bármikor lehetett vele öt percet és öt órát is játszani, és bár a második rész már nem durrant akkorát, a játékosok többségében kellemes nyomokat hagyott az is. Eltelt sok év, az újrakiadások korát éljük, így nem kerülhette el a klasszikus játékok jellegzetes sorsát ez a sorozat sem, PSP-n egybecsomagolva kaphatjuk most meg a két epizódot. Egyben, szinte budget áron, nem lehúzósan.

Az árkád játékok legnagyobb erőssége pont az egyszerűségük: egy jól kitalált alapötletet megvalósítása jelenti a kulcsot a Crazy Taxi esetében is. Manapság minden második gengszterjátékban benne van apró kis mellékszálként az őrült taxizás lehetősége. A CT alapjai sincsenek túlbonyolítva: vedd fel az embereket, száguldozzál velük a városban, szegj meg nyugodtan minden létező közlekedési szabályt, hogy időben célba juttasd az utasokat. Amiben a sorozat mindig is kiemelkedő volt, az a rendkívül izgalmas várostervezés, a Sega játékokra amúgy is rendre jellemző nagyon élénk színvilág és a karakteres szereplők használata. A kérdés nem is az, hogy jó-e számunkra, hogy ismét kiadták ezt a két valódi klasszikust, hanem hogy elég-e mindaz a játékélmény 2007-ben, amit nyújtani képes.

Több éve elfeledett emlékek törnek felszínre egy másodperccel a kocsi elindulása után, az első sarkon vakon tudjuk, hogy merre kell kanyarodni. Ezt az élményt nyújtja 2007-ben a **Crazy Taxi Fare Wars**. Annak, aki ismeri. De mit nyújt azok számára, akik most látják először? ők teljesen jogosan azzal érvelnek elégedetlenségük igazolására, hogy manapság a Crazy Taxi egy nagyobb játék részeként is csak részlegesen állná meg a helyét. Hiába a multiplayer, hiába a zseniális minijátékok (akkoriban ennek a szónak még nem volt pejoratív értelme), ez szerintük kevés. Igazuk van nekik is. A sok évvel ezelőtti emlékek ugyanakkor nem tudják elhomályosítani azt a kellemes érzést, amit a sárga taxi motorjának felzúgásakor érzünk. Köszönjük meg, hogy PSP-n is megjelent a Crazy Taxi 1-2 és döntsük el, hogy kell-e nekünk.

Vega

CRAZY TAXI: FARE WARS

SEGA / SNIPER STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi
mentés 128 kb

✔ nosztalgikus bizsergést okoz
X a nagyon fiatalok nem fogják érteni miért

7 pont

ÜNNEPI RETRO









Néhány hónappal ezelőtt kicsit keserű szájízzel írtam az egyik leghíresebb sorozat első részének PSP-s verziójáról. Csalódottságom fő oka az volt, hogy míg Gameboy Advance-ra és PS1-re néhány évvel ezelőtt egy játék áráét adták ki az első két epizódot (Dawn of Souls ill. Origins alcímmel), addig itt kétszer kell tejelnünk – és erre a feljavított grafika sem szolgáltathatna normális esetben elegendő indokot. Egész egyszerűen a Final Fantasy I nem állja már meg a helyét 2007-ben a teljes értékű játékok között. Pontosan ez a helyzet a második résszel is, így Martinnal úgy döntöttünk, elég lesz fél oldal az újabb ünnepi kiadásnak.

Ez a felvonás alapvetően két jellegzetessége miatt lóg ki a sorozatból. Az egyik a fejlődési rendszer, a másik a kulcsszavas beszélgetések bevezetése. Utóbbira nem érdemes sok szót vesztegetni: a kiemelt jelentőséggel bíró szavakat meg tudjuk jegyezni a beszélgetések során és a megfelelő helyen rákérdezni ezekre, ezzel folytatva a sztorit. Előbbi annál érdekesebb, mert *papíron* izgalmasnak tűnő ötletről van szó. Felejtsétek el a kasztokat és a szintlépéseket, ezek ugyanis teljesen hiányoznak a játékból. Helyette a fegyverek és varázslat-típusok rendelkeznek szinttel, minél többször használunk például egy kardot, annál magasabbra nő a kardhasználat-szintünk és a sebzésünk az ilyen típusú fegyverekkel. A rendszer jó... egészen addig, amíg rá nem jövünk a hibáira. Minél több sebzést kapunk, annál jobban nő az életerőnk? Akkor válasszunk egy gyenge ellenfelet és kezdjük el ütni a *saját* emberünket. Nem számít a fejlődés szempontjából, hogy milyen erősek az ellenfelek? Akkor válasszunk egy gyengét és bohóckodjunk el a saját csapatunkon... Sok év távlatából tehát egyértelműen látható, hogy miért került kidobásra az előbbi fejlesztési rendszer a későbbi részekben.

Összehasonlítva az első résszel egy területen mindenképpen jobban teljesít a második, ez pedig a történet. Itt szerencsére már van személyisége a karaktereknek, nem egyik labirintusról járunk a másikra (illetve dehogynem, de legalább meg van indokolva miért) és nyomonként már érezzük a későbbi részekre jellemző nagyszerű hangulatot. Összegezve a látottakat elmondható, hogy a nagyszerű újrarajzolt grafika és a plusz labirintus ellenére is meg vagyok győződve, hogy itt minket nagyon le akarnak húzni. Végeredményben ugyanakkor az első résznél fél ponttal kövérebb élménnyel lehetünk gazdagabbak, ha majd Európában is megjelenik az ünnepi kiadás. Bár inkább a Final Fantasy VII: Crisis Core érkezne már meg végre angol nyelven.

Vega

FINAL FANTASY II ANNIVERSARY EDITION

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

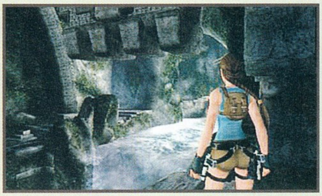
1 játékos
mentés 736 kb

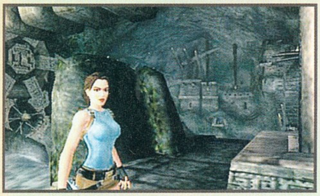
✔ egy újabb generáció ismerheti meg a klasszikust
X mai szinten már középszerű

6.5 pont

HORDOZD A TENYEREDEN







Jelen év júniusának első napjai nemcsak emlékezetesnek, de igen sikeresnek is tekinthetők a Tomb Raider sorozat történetében, hiszen ekkor került a boltok polcaira a legelső, már-már eposzi értékekkel bíró rész tizedik évfordulós átdolgozása **Tomb Raider: Anniversary** címmel. A nyár eleji vetésforgó a PS2-t és a PC-t foglalta magában, októberben pedig az Xbox 360, a Wii és a PSP is megkapja a maga jól megérdemelt porcióját Croft kisasszony legfrissebb eljöveteléből – aminek legalábbis a PSP tulajdonosok joggal örvendezhetnek, hiszen minden valószínűség szerint egy remek játékkal lesznek gazdagabbak.

Mint a legtöbb Tomb Raider rajongóra, rám is óriási hatással volt a Tomb Raider: Anniversary PS2-es változata, ami szerintem akár 2007 legjobb PS2-es címe is lehetne (mely trónust talán csak a God of War 2 veszélyeztethet.) Ez az elragadtatásom ha lehet még fokozódott, miután belevetettem magam a PSP-s verzióba – annak ellenére, hogy ez esetben is egy viszonylag változatlan porttal állunk szemben, vagyis a Crystal Dynamics srácai nem készítettek külön kalandot a Sony handheldje számára. Viszont egyéb PS2-es anyagokhoz hasonlítva – a két Anniversary-val való mulatozás között elfogyasztottam néhányat a frissebbek közül – annyira kiemelkedő a játék menete és főleg a grafikus megjelenítés, hogy eképpen relatívan szemlélve a stuffot valóban lehengerlő produktummal állunk szemben. De mitől lett ennyire jó a PSP-s változat (is)?

Annak, aki átfogó elemzésre vágyik, ajánlom szíves figyelmébe a 107. Konzolban általam prezentált írást a Tomb Raider: Anniversary PS2-es inkarnációjáról; a game történetéről dióhéjban annyit, hogy Lara a legendás Scion nyomában és nemezisei által üldöztetvén bejárja Perut, Görögországot, Egyiptomot, illetve az Elveszett Szigetet. A jól ismert sztorin túl a hölgy mágneses horoggal kiegészült felszerelésében, elképesztően dinamikus és szemet gyönyörködtető mozgásában, valamint a grandiózus, olykor pályányi méretű rejtvényekben sincs változás – mely valóban nagy szó, hiszen kevés az olyan PSP-s vagy egyéb handheld átirat, amely ne szenvedne erős kurtításokat a nagykonzolos eredetijéhez képest. Vagyis esetünkben a PSP képernyőjén szinte minden úgy jelenik meg, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, leszámítva a tényleg csak alkalmi ricegést az egyik átvezető videó alatt – egész pontosan a perui nyitó szekvenciáról van szó –, viszont a kép maga még élesebb is, mint a PS2-es változatnál. Ami Larát illeti, az ő megjelenésében annyi módosulást tapasztaltam, hogy a vízből való kimászás után nem csöpög róla a víz, illetve koszolódik az arca (erre nem emlékszem korábbról.)

Ahol a PSP-s Anniversary-n igazából fogást lehet találni, az egyrészt a kamera, másrészt az irányítás, mely két tényező az esetek túlnyomó többségében szerves egészet alkot a játékmenet tekintetében. Eme game kapcsán a PSP szinte üvölt a jobb analóg pöcök után, hiszen annak híján a kamerát az L és az R gombokkal csupán jobbra és balra tudjuk mozgatni, a fel és a le irányra nincs lehetőség – a kislány által kivitelezhető FPS nézőpontot leszámítva, melynek elővarázsolása némiképpen körülményes a „fel" d-pad megnyomása, majd a bal analóg kar birizgálása révén. Márpedig a Tomb Raiderben olykor esszenciális fontosságú, hogy minden irányba alaposan szét tudjunk nézni. A nézőpontot a Háromszöggel tudjuk Lara háta mögé tenni, de vannak olyan szituk, amikor egy fontos tárgyra való zoomolás után a kamera beragad, és ilyenkor alsó vagy felső madártávlatból követi hősnőnket elég hosszú ideig ahhoz, hogy ez már idegesítővé váljon. Egyes csatáknál is rakoncátlankodik az operatőr, kitakarja az ellenfelünket, ami annak a gamernek végképp frusztráló, aki korábban nem szerzett gyakorlatot az összecsapások terén. Az ellenfelek amúgy tökéletesen azonosak, kivéve a St. Francis Folly nagytermét, ahol a megszokottal ellentétben ezúttal egyetlen denevér sem zaklat minket – vajon a nyár végi kiárusítás slágercikkei lettek? :)

Lara mozgatása a bal analóg stickkel történik, ami – valljuk be – nem annyira kényelmes, mint a nagygép kontrollerén. Ennél nagyobb gond, hogy a pöcök kisebb fokú pontossága következtében a PS2-es változatban tapasztaltakhoz képest most jóval gyakrabban tudunk félreugrani; szerénységem esetében erre a bénázásra remek példa sokat emlegetett kedvencem, a St. Francis Folly nagyterme, mely halálos ugrabugra során sokszor csak „a vak véletlenek sorozata mentett meg attól, hogy ne váljak ismét a mélység martalékává" (ahogy közös nyaralásunk játékos éjszakáin Pali, Ádám szerint. :D)

Audiovizuális szemszögből tehát jórészt csak szuperlatívuszokban tudok nyilatkozni a cuccról, hiszen a zene és a környezeti zajok is ugyanolyanok, mint a PS2-es nagytesóban. Sajnos az extrák – jelenetek, artworkök, karakteréletrajzok, kosztümök, zenék és fejlesztői kommentárok – is változatlanok, különleges kihívásnak pedig maradt a Time Trial, vagyis az egyes pályák időre történő végigvitele. Korábban egyébként volt szó Wi-Fi kétjátékos huncutkodásról, az én tesztkópiámon ennek leghalványabb jelét sem találtam; ha valaki mégis ráakadna, írjon és nyomunk egy duált. :)

Zárszóként annyit, hogy ha ez lesz az első Anniversary-végigjátszásod, és van rá lehetőséged, inkább a PS2-es verziót javaslom, változatlan tartalma, a tévé nagyobb képernyőjén jobban érvényesülő látványvilág és a könnyebb irányítás miatt. Viszont ha nincs PS2-d, viszont szimpatizálsz a sírrablók legszebbikével, akkor tiszta szívvel ajánlom eme installációt PSP-s gyűjteményedbe, jó néhány óra elbűvölő játékélménnyel leszel gazdagabb.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

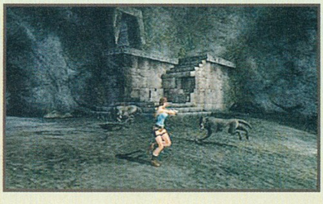
MARTIN BELESZÓL!

Nagyon jó vételnek tartom… például valaki megvehetné a mi drága Petúniánknak – egy PSP-vel egyetemben. Jó vásárt csinálna!









TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS
MÁS VERZIÓ: PS2, WII, XBOX 360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ tüneményes psp adaptáció
X a kamera és az irányítás olykor nehézkes

8 pont

EGYENESEN ÁT



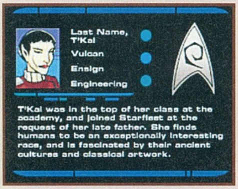
A nagy Star Trek láznak most már biztos, hogy hivatalosan is vége. A Voyagerrel új megközelítést választó, majd az azt követő Enterprise-zal ütközőpályára állt franchise népszerűsége meg sem közelíti azt a hihetetlen hisztériát, ami a nyolcvanas évek végén / a kilencvenes évek elején körbelengte Gene Roddenberry pazarul kidolgozott univerzumát. Ezek után meglepő, hogy a PC-s Bridge Commander óta egy emészthető Star Trek adaptáció nem született? Aligha: valaki, valahol nagyon rossz lóra tett, mikor a Bethesdának adta át a jogokat, akik lehet, hogy szerepjátékokban mesterek, de egy már meglévő sorozat átültetésében még van mit tanulniuk.

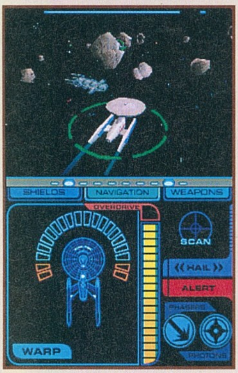
WARP 0

A **Tactical Assault** DS verziója körülbelül ugyanazt nyújtja, mint a korábban már bemutatott nagygépes változat, csak persze kicsiben, jó pár karcsúsító operáció után. Alapjában véve még mindig a földi és a klingon kampányt tartalmazza ugyanazzal a kidolgozatlan, felületes és csak átkötésül szolgáló történettel, de az ismerős karakterek nélkül, helyette mindenki kap az arcába egy az ST-hez egyáltalán nem illő képregényes stábot. Az egész lényegében egymásra pakolt küldetések halmaza, ahol a cél mindig ugyanaz: fézerrel és protontorpedókkal apró darabokra szedni mindent, ami csak a támadó szándék legapróbb jelét is meg meri mutatni. A harcrendszer maga nem lenne rossz, minden ST ismertetőjegy itt van kezdve a több oldalú pajzzsal az eltérő típusú fegyvereken át egészen a folyamatos mozgásig és a megfelelő irányzék megtalálásáig, ám a Star Trek játékokat menthetetlenül súlytó átok a Tactical Assaultot sem kerülte el. Az átláthatatlan, túlbonyolított menürendszeren bukott el az elmúlt évek összes ST adaptációja és ez sajnos most sincs másként.

Az első pár küldetés még úgy-ahogy élvezetes, de lényegében a teljes kampány újra és újra ugyanazt a harcot pakolja ki a képernyőre, csak a neveket és a feleket cserélve le. Egy-egy küzdelem hosszú-hosszú perceket emészt fel, a lassan cammogó hajók és a még lassabban újratöltődő fegyverek miatt továbbra sem ad be felpörgető adrenalin dózist a TA. Multiplayerben a helyzet ugyanez, a különbség értelemszerűen annyi, hogy a másik felet ezúttal egy ismerős játssza el az amúgy DS viszonylatban kifejezetten tetszetős, de az érintőképernyőt nem túl ötletesen kihasználó opuszban. Ha elvakult Star Trek rajongó vagy talán megvan rá az esély, hogy egy-két órára jól szórakozol, de kizárt, hogy hosszútávon is kitartana az amúgy is illékony varázs. Valaki, valahol csapja már fejbe jól azokat, akiknek köze van az ST-hez, mert az nem járja, hogy minden idők egyik legjobb fikciója több évtizednyi uralkodás után ilyen mélyre süllyedjen: Lucas-nak is meg lehetett bocsátani a Holiday Specialt, talán az eddigi borzalmakat is túl tudjuk élni.

W





STAR TREK: TACTICAL ASSAULT

UBISOFT / BETHESDA
MÁS VERZIÓ: PSP

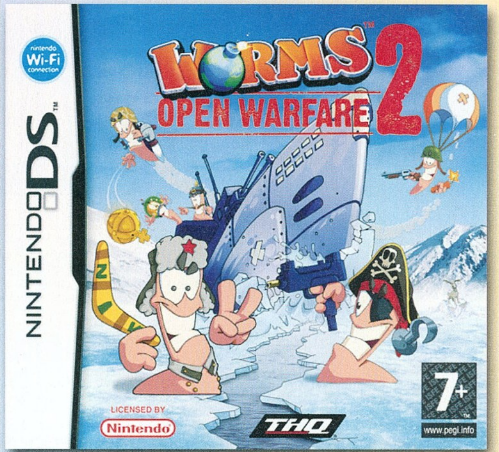
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 játékos, wifi

✔ tetszetős külső
X sivár és kaotikus belsővel

5 pont

GYALOG GALOPP



Egy évvel és másfél hónappal a legutóbbi hordozható Worms epizód után itt a folytatás. A **Worms: Open Warfare 2** azon ritka esetek sorát erősíti, ahol a fejlesztő, de leginkább a kiadó hallgatott a visszajelzésekre, alaposan átolvasta a kritikákat, feljegyzetelte a hibákat, majd a nagy „csináljunk folytatást" kerekasztal beszélgetés során előkapta a kis cetlijeit és felsorolta, hogy mit, hol és hogyan kell átdolgozni.

RAGADD MEG A KUKACOM

Az WOF2 alapjában véve még mindig ugyanaz a játék – hogy is lehetne más, hisz a széria szinte napra pontosan egy évtizeddel ezelőtt elérte végleges formáját a második résszel (a 3D-s vonulatot jobb, ha elfelejtjük). Két csapat (mindegyik kukacból), egy egész hadseregnyi fegyver, folyamatosan változó körülmények és terepviszonyok egészen addig, míg az egyik team ki nem pusztul. Egyszerű, ötletes, szórakoztató: *ez a lényeg.*

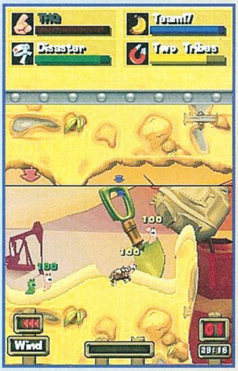


A folytatás gyakorlatilag minden hibát orvosol. Első körben végre van tartalmas, ténylegesen átgondolt egyszemélyes módozat, mely leginkább egy hosszú és roppant hasznos tanulóidőszaknak felel meg előre meghatározott feladatokkal, nem hagyományos Worms játékmenettel, de rögtön több variációval: minijátékok és puzzle-részleg egyaránt a szavatosságot növelik. Pesze ezúttal is a többjátékos rész az, ami igazán a hátán viszi az egészet, immáron hibamentes, remekül átgondolt online támogatással is, ahol aztán tényleg minden rendelkezésre áll, ami csak szem-szájnak ingere: végre újból létrehozható egy olyan teljesen egyedi csapat, ahol nem csak a nevek, de a csapatzászló, a sírkő és a kukacok által kiadott hang is megadható – az online módozat során ez remekül jön, főleg ha valaki megfejeli a pályaszerkesztővel, vadabbnál vadabb szinteket mutatva meg a társaknak.

Nincs többé elmosott, színtelen és élettelen grafika, a játék most már stabilan hozza a Worms 2 színvonalát, minden tekintetben. Nincs többé villódzó képernyő, de a leghasznosabb újdonság mindenképp az átgondolt fegyverrendszer. Az elődben a rendelkezésre álló eszközök tetemes hányada használhatatlan volt, ám most már minden, az oly fontos Ninja Rope is úgy funkcionál, ahogy kell neki.

Valahogy így kell folytatást csinálni. Az Open Warfare 2 látványos előrelépés az első részhez képest, de nem játékmenet tekintetében. A Worms nagyon jó volt, nagyon szerettük és szeretjük, de ideje lenne továbblépni és nem újabb és újabb, inkább kiegészítő értékű, mintsem teljes játéknak tekinthető újabb bejegyzéseket ejteni a nagy Worms könyvben: hiába lesz a végeredmény olyan jó, mint jelen esetben.

W



WORMS: OPEN WARFARE 2

THQ / TEAM17
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (2-4 wifi)

✔ átgondolt folytatás
X hosszú töltési idők

7.5 pont

ISMÉT RAGYOG A GLÓRIA

A rajongás, mint olyan elsőszámú tárgyából önmagára már nyomokban sem emlékeztető botrányhőssé zülleni szép teljesítmény: a SEGA a Dreamcast bukása után kacagva vetette a disznók közé egykori kabaláját, akik azóta is örömmel csámcsognak a megmaradt moslék fejadagon. A helyzet változni látszik – míg nagygépes fronton továbbra is az egyre nagyobb LSD dózis által ihletetett mellékzöngék dominálnak, addig a hordozható konzolok piacán a GBA, és különösen a DS óta mintha kezdene magára találni a Sonic széria. Az Advance hagyatékát remekül továbbvivő Sonic Rush után két évvel itt a folytatás, immáron két képernyőn, egyel nagyobb sebességi fokozatban.

SLIDERS

Az **Adventure** nem bonyolítja túl a dolgokat, inkább kijátssza a jolly jokert, a dimenzióugrást: Sonic és Tales egy hatalmas forgószélbe / örvénybe keveredve egy új, szigetekből álló világba téved. Természetesen azonnal feltűnik a kötelezően szerepeltetendő barátságos őslakos, aki rögtön meg is adja a feladatot: tessék elpusztítani Whisker kapitányt, megszerezni az általa birtokolt mágikus tárgyat, miközben valami módot is kéne találni arra, hogy hogyan lehetne visszakeveredni a régi, megszokott Sonic világba.

Nem egy könnyen, persze: az Adventure hét nagy szigeten játszódik, rajta több, mint egy tucat pályával. Első pillantásra minden rendben, klasszikus oldalra scrollozós, puszta szemmel szinte követhetetlen tempót diktáló platformer vibrál a képernyőn, de már az első pályán is szemrevételezhető a hibrid megvalósítás, mikor feltűnik a sok 3D-s minijáték egyike, így Sonic valósággal kilép a síkból egyenesen egy másik dimenzióba. Klasszikus csillés száguldás, jetskizés.

Jetski? Az Adventure elképzelése a szigetek közötti vándorlásról egy-egy tengerjárásra alkalmas gépezet elkészítése, összesen négyé. Az első ebből a már említett jetski, ahol a bejárandó út stylus-szal történő kijelölése után már indulhat is a nagy száguldás a gyűrűgyűjtögetés mesés világába, mindezt teljes 3D-ben, pazar megjelenítéssel.

A váltás a két sík között roppant látványos, hát még ha a két képernyő cserélődik fel. Az előző DS-es kalandhoz hasonlóan az Adventure sem pazarolja el holmi térképre az egyik kijelzőt, inkább kihúzza a pályát úgy, hogy az a teljes DS felületet elfoglalja. Ez nem csak remek segítség az egyre összetettebbé és egyre több veszélyt tartogató pályákhoz, de remek alkalom arra is, hogy új színt kölcsönözzön a bossfightoknak illetve az egész felfedezésnek. A 14 pálya elsőre soványnak tűnhet, de egyáltalán nem az – a történet során nem csak Sonic, de Blaze is irányítható karakterré válik, így lényegében 28 szint vár minden kalandort. Blaze irányítása leginkább a speciális mozdulatokban tér el Sonic-étól, ami a gyakorlatban leginkább eddig nem látott területek felfedezésében merül ki, olyan helyekre jutva el így, ahová amúgy Sonic nem lenne képes beférkőzni. A szavatosságot a főküldetésen kívüli mellékzönge részét képező missziók is remekül kitolják, és ugye ajánlatos nagy hangsúlyt fektetni az online támogatást is tartalmazó többjátékos opcióról, amely aztán tényleg jelentősen megnöveli az elérhető játékidőt.

Se nem forradalom, se nem a sorozat újraértelmezése, inkább újabb remek tapogatózás a helyes út felé. A Rush Adventure tökéletesen kiegészíti a DS platformer felhozatalát és egyben hitet ad arra is, hogy egyszer, egy jeles napon talán még lesz egy ötletes, tartalmas és az eredetihez méltó nagygépes folytatás: uzikat a kezében tartó Shadow nélkül, persze.

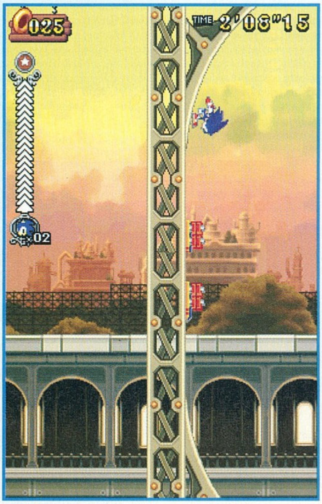
W













MARTIN BELESZÓL!

Nagyon szupi kis cumó, csak talán egy kicsit rövid. Akkor nyújt igazán hosszú szórakozást, ha mindent összeszedegetsz benne – de gondolom ha igazi Sonic fan vagy, ezt amúgy is megteszed. Ja, és Sonic a jelek szerint kizárólag 2D-ben működik... a 3D-t meg kéne hagyni Crash Bandicootnak.

SONIC RUSH ADVENTURE

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2 online), wifi

✔ vérbeli sonic kaland
X ismétlődő szakaszok

8 pont

Y-M-C-A







Tegye fel a kezét az, aki érti a modern mesevilágot. Régen minden olyan egyszerű volt, jött Frédi vagy Béni, elmondott két-három sornyi rímbe szedett dialógust és mindenki nevetett, vagy jött a Prérifarkas, szokása szerint kitervelte a világ legjobb tervét a Gyalogkakukk eltrafálására, aztán persze mindig felsült, de azért még szórakoztató volt. Manapság viszont hatalmas szemű, eszementebbnél-eszementebb, akciódús, szivárványszínű őrület kell ahhoz, hogy egyáltalán lekösse a túlzott cukormennyiségtől hiperaktív kiskölyköket. Ennek ékes példája a Nickelodeon csapata, amely most egy játék erejéig összeáll, hogy közös erővel győzze le a szokásos gonoszt.

KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

Maga a történet a nagyon titokzatos, nagyon misztikus Volcano Islanden játszódik. A Danny Phantom, Spongyabob és Timmy Turner alkotta trióra hárul a feladat, hogy megmentse a világot a nagyon gonosz Mawgutól.

Na vajon ki találja ki, hogy a **Spongebob: Battle for Volcano Island** milyen stílust erősít? Persze, hogy a platformerekét, mi más is kerülhetne szóba, hisz ezt a legkönnyebb összehozni. Van három karakterünk három eltérő képességgel: miért? A válasz magától értetődő, azért, hogy az állandó szereplőcserélgetéssel alkalmazkodjon a játékos a kihívásokhoz. Olyanokhoz, mint például egy szakadék átívelése, egy ellenfél lepofozása vagy egy akadály kikerülése. Spongyabob speciális mozdulata a hosszú lebegés, amivel remekül át lehet vitorlázni egy-egy folyamatosan alacsonyodó platformrengeteg között. Timmy a duplaugrás művészetét sajátította el, míg Danny repül.

A feladat roppant egyszerű, minden pálya három darab kristálykulcs megtalálásáról szól. Ha ez megvan, lehet menni a nagy kapuhoz, leverni a kihagyhatatlan és szintenként változó főellenséget, aztán lehet tapsolni és menni tovább, pontosan ugyanezt megcsinálni még pár órán keresztül. Az egészet a hátán egy sajátságos, de nagyon erőltetett elvont és roppant rendi humor vinné a hátán, de nem túl sok sikerrel.

Gyerekeknek szóló játékba tulajdonképpen nem is kell több minden, de azért illene legalább minimális egyediséget felmutatni, nem pontosan ugyanazt a játékot leszállítani, mint amit már ezerszer ellőttek mások, csak ezúttal kicsit más színpalettát használva. A Nickelodeon-függő palánták minden bizonnyal habzó szájjal vetik majd magukat rá a dobozra Spongyabob láttán, de mielőtt kinyílik az a bizonyos pénztárca, tessék alaposan körülnézni a boltban, van ennél jobb választás is.

W

SPONGEBOB: BATTLE FOR VOLCANO ISLAND

THQ
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 játékos, wifi

✔ spongyabob
X sablon platformer

5 pont

HELLO ROBOTTO







Sikeres nagygépes sorozat még sikeresebb handheld folytatásokkal: a Mega Man (vagy ahogy Japánban ismert: Rock Man) sorozat pontosan húsz év alatt nagy karriert futott be, gyakorlatilag újra és újra ugyanazt a játékot sütve el, csak mindig igazodva az adott gép és kor követelményeihez. A **Mega Man ZX** a Capcom nagy Mega Man sorozatának hatodik eresztése, mely bő egy évvel a japán megjelenés után szelte át a kontinenst.

ROBOTHÁBORÚ

A történet a világszinten sikeres GBA-s Zero sorozat egyenes ágú folytatása. Az elődhöz képest 200 évvel járunk a jövőben, egy új, minden eddiginél furcsább világban, ahol az emberek és a reploidok már békében élnek, a világ sírva borul egymás vállára, mindenki nagyon boldog, mígnem... mígnem minden kártyavárként omlik össze. Renegát robotok egyre több területet tartanak rémuralmuk alatt, két hősünk a nagy kalandjuk előtt el is veszti szüleit a magukat mavericknek hívó csoport egy támadása során. Később sincs szerencséjük, az új rész ott veszi fel a vonalat, mikor a párost egy rutin csomagszállító küldetés során támadás éri. A csomag persze megsérül, előkerül belőle egy titokzatos Biometal, egy olyan pajzs, amely egy új szintre emeli az addigi képességeket, létrehozva így a tökéletes embert, az X modellt.

A ZX többé-kevésbé ezen biometalok körül bonyolódik: nem csak új képességet, de teljesen új külsőt is kölcsönöz felöltőjének. Az LX modell az addig halálos veszélyt jelentő vízfelületet szelídíti meg, egy másik erőteljesebb támadást szabadít fel, és így tovább. Összesen öt szedhető fel, sőt, ötöt KELL felszedni – azért, mert a ZX kicsit csavar a dolgokon, a nonlinearitást előtérbe helyezve. A játék nagyon sokat merít a Castlevania és a Metroid sorozatból. Minden szakaszon van egy úgynevezett adatterminál, ahol küldetések vállalhatók, egyszerre maximum egy. Az ajtók itt nem egy pálya, hanem egy komplett szakasz végét jelölik, mögöttük egy teljesen új terület található, így a nagy egységes világ csak ábránd, de ez is előrelépés az eddigi megközelítéshez képest. Időként persze az előrejutást bizonyos akadályok blokkolják, ezért kötelező megtalálni a biometalokat, mert csak segítségükkel folytatható a kaland.

Ami egyáltalán nem változott, az egyrészt a nehézségi fok – a Mega Man még mindig az aktív, tapasztalt és elkötelezett játékosoknak szól –, és a főhős mozgásrepertoárja, mely felett egyre inkább eljár az idő. A ZX-ről süt, hogy még mindig a húsz évvel ezelőtti alapokra épül: továbbra sincs átlóban tüzelés, az ellenfelek még mindig gyorsan újratermelődnek, a sima guggolás pedig még mindig csak álom. A ZX tartalmas, Mega Man rajongóknak kötelező, az újdonság felé való törekvés jelei már ott vannak, de még mindig kellene pár nagyobb lépés előre.

W

MEGA MAN ZX

CAPCOM / INTI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

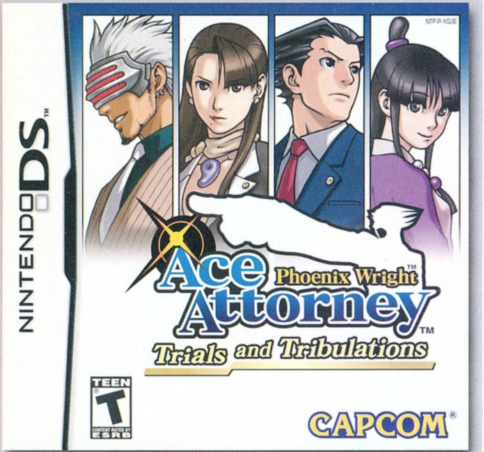
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

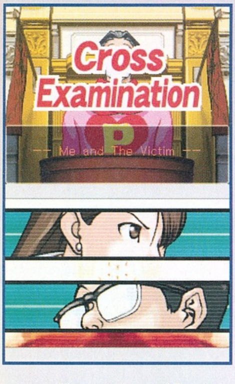
1 játékos

✔ nonlineáris megközelítés
X öregszik a sorozat

7 pont

OBJECTION!





Hunyd le a szemed és gondolkozz: tudsz mondani még egy olyan játékot, ahol a rendőrkapitány netfüggő és sosem figyel a munkájára, ahol a főnyomozó állandóan azért sopánkodik, mert tíz dollárt keres egy hónapban, vagy ahol egy francia étterem séfje rózsaszín tütüben, kis felöltőben osztja minden arra járónak az aromaterápiás balzsamot? Ugye, hogy nem – csak egy név juthat az eszedbe. **Phoenix Wright**. A Capcom GBA-n startolt és a nyugati kiadásoknak hála azóta kultstátuszt kiharcoló hatalmas ügyvédbojtárkodása harmadik fejezetéhez érkezett. A felbecsülhetetlen értékű első részt követő folytatás már nem hatott az újdonság erejével, így előjöttek a rendszer hibái: a harmadik képes orvosolni őket?

GUMSHOE

Többé-kevésbé igen, ami leginkább a pazar indulásnak köszönhető. A PH3 egy flashbackkel kezdődik, ami egy komplett ügynek felel meg: azt meséli el, hogy hogyan lett egy bizonyos tejfelesszájú Phoenix Wrightból a tárgyalótermek rettegett védője. Pazarul megszerkesztett karakterek, magasan színvonalon mozgó dialógusok, egy egész hétre elegendő szavatosság – az ismertetőjegyek a régiek. Túlságosan is. A harmadik PH esetében már zavaró, hogy a gárda szinte teljes egésze az előző részekből lett átemelve: a múltidézés szép dolog, de csak egyszer. Ez pedig már a harmadik alkalom. Meg lehet érteni, ez az utolsó GBA-s epizód és nem egy mai darab, Japánban már jó pár éve elérhető, a DS kiadás az angol fordítás apropóján született meg; tegyük hozzá gyorsan, hála az égnek.

Mert hiába a kezdetben bosszantóan idegesítő szituációk és karakterek, a relatíve minden eddiginél vontatottabb tempóban haladó ügyek, azért ez még mindig az a játék, ami milliók szívét rabolta el és fogja elrabolni: ékes példája annak, hogy igenis van még piaca a kalandjátékoknak. A PH3 pontosan az, méghozzá a mára már teljesen kihalt fajtából – alapjában véve teljes egészében a szövegre épül, a grafika mint olyan csak másodhegedűs és illusztrációs szerepet tölt be.

A játék hosszú és nehéz. Nem. NEHÉZ. A gondolkodó ember szórakozása, erőteljes türelemmel párosítva. A fordulatokban és csavarokban bővelkedő történet előrehaladásához komoly logikai készség és a szálak felgöngyölítésének művészete szükségeltetik, de a PH3 meghálálja. Meghálálja az eszement szituációkkal, az egyre terebélyesebb ügyekkel, a klasszikus ismertetőjegyekkel. Phoenix Wright története ezzel véget ér, hogy a teljes egészében a DS képességeit figyelembe vevő negyedik résszel egy újoncnak adja át a terepet - ennél szebb távozást kívánni sem lehetett volna.

W



PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: TRIALS AND TRIBULATIONS

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ vaskos tartalom
X hiányozni fogsz phoenix

8 pont

SAMUS GOLYÓT NYAL



Ami egykoron vicc tárgya volt az mára valósággá vált: Pac-Man Rally, Mortal Kombat Kart. Nincs mese, a már utolsó leheletükkel, csontig rágott körmeikkel az egykori sikereikbe jó haknisztár módjára kapaszkodó sorozatok számára ez maradt egyetlen járható út, hisz az innováció meg az összes többi badarság drága, vagy legalábbis tovább tart leülni a kerekasztal köré, mint nagy levegőt venni, aztán kiadni az ukázt a szokásos nulla újdonságot felvonultató folytatás elkészítésére. Neve ellenére a **Metroid Prime Pinball** nem ilyen: a Metroid se nem kiöregedett, se nem sivár és újdonságot felvonultatni képtelen széria, de flipper formában gyakorlatilag elképzelhetetlen, legalábbis a papíron. A gyakorlatban már mindjárt más a helyzet: a pontszám láttán talán már egyértelmű, hogy az összkép egyértelműen pozitív.



PINBALL DREAMS

Nehéz szülés volt, legalábbis a Nintendo Europe számára: az európai divízió mindig is híres volt remek ütemezési képességéről, de most sikerült magukhoz képest is alaposan feltornázni a lécet. A MPP eredetileg 2005 októberében jelent meg: most 2007 októbert írunk. Ez barátok közt is két év a világpremier és az európai debüt között. Egy flipperjátéknál. Ahol sacc per kábe 10 sornyi lefordítandó (mert hogy általában azért késik minden az öreg kontinensen, mert a franciák / németek / egyéb népek számára külön felirat vagy hangsáv kell) szöveg van. Most tessék tapsolni.

Megvolt? Remek, akkor lehet bontani a dobozt és meglepődni, az MPP rögtön két cartridge-on landol: az első, GBA kártya a GBA slotba kerül, a felső pedig értelemszerűen a DS aljzatba. Utóbbi értelemszerűen a játékot, míg előbbi egy visszafogott erővel mozgó motort tartalmaz, vagyis a DS rezegni fog, sokat és intenzíven. Nem erősen, de az élményt mindenképp fokozza, már amennyire egy mezei flippert lehet. Persze csak ha az MPP az lenne, de nem az, legalábbis ha jobban beleássa magát az ember. Van itt minden, ami egy jó – és manapság oly ritka! – flipperhez kell: remek, a Metroid Prime-ból ismerős helyszínek, az asztalokon kötelezően szerepeltetendő jackpot részek és egyéb kapcsolók, de van itt számos, magába a játékba ágyazott extra. Példa: Metroid támadás, a pálya alsó felén két lebegő szörnyella tűnik fel, neked pedig a golyó formájában pattogó Samussal kell gondoskodnod a gyors halálukról. Vagy épp gyűjtögetés, ezútta artifactoké, vagyis kegytárgyaké, abból pedig sok van. De ez még mindig semmi: vannak bossfigh tok is. És még mindig egy flipperről beszélünk.



A Metroid Prime Pinball nem csak azért indul jelentős előnnyel, mert egy manapság méltatlanu elhanyagolt stílus gyakorlatilag egyedüli képviselője, de azért is, mert remekül emelte át a széria ismertetőjegyeit egy merőben más elképzelés be. Tartalmas, instant szórakozást nyújtó, pazaru kinéző és roppant szórakoztató egy darab: ké évet kellett rá várni, de megérte!

V

METROID PRIME PINBALL

NINTENDO / FUSE GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 8 játékos, wifi, nds rumble pak

✔ vérbeli flipper, metroid álruhában!
X gyenge rezgés

8 pont



CSEVEGŐ 2007 OKTÓBER – HA AZT AKARJÁTOK, LEGYEN KONZOLHÁBORÚ! MÖGÖTTÜNK NINCS DÍSZLET, NEM FÉLÜNK, HOGY RÁNKBORÚ'...

*„Ebből is érződik a külömbség a táborok között. Például én, azért nemszoktam általába beszólni, mert isten igazából lesz*rom hogy mivan a két rivális konzollal. A sony-val nincs bajom, csak ne lopnának, a Microsoft-ot elvből utálom, a nintendo meg a király.*
Hát... ennyi."

Íme egy húsbavágó komment az 576 Online-ról, aminél jobb bevezetőt havi puskaporos témánkhoz – „Te melyik konzolt igen, és melyiket nem? Ha igen, miért? Ha nem, miért?" – talán nem is találhattam volna... Az olvasói levelek a legminimálisabb változtatások nélkül – kivéve 1-2 kocsistrágárság kicsillagozása – kerültek be, nehogy véletlenül csorbuljon élvezeti értékük, és ezáltal a Csevegő élményfaktora. Martin

Mielőtt elkezdeném rögtön az elején leszögezném, hogy én nem kötelezem el magam egyik konzolnál sem. En nyitott vagyok mindenre, és azt a konzolt veszem meg, amire jobb a játékfelhozatal. Nem vagyok Sony fanboy, se hithű N szamuráj. Egy játékos vagyok, aki szereti a jó játékokat és utálja a konzolháborút. Mindenki játszon azzal, ami neki yo, és nem kell egy márka fanboy-ává válni, hogy csak és kizárólag az jöhet szóba a többi meg egy kalap sz*r. Nálam van itthon DS és PSP egyaránt és remekül megfér a két gép egymás mellett. Mind2 yo valamiben és nem azt kell nézni, hogy most a PSP mellett a DS csak egy „csipogó vicces ki izé"-nek tűnik, hanem azt, hogy miben yo a DS! És a DS tulajoknak sem kell szapulni a PSP-seket. És ez így igaz a nagygépekre is! Legalább mi konzolosok tartsunk össze! Legyünk egy nagy család és mutassuk meg a PC-seknek, hogy a konzol a KIRÁLY! Le a PC-vel! Lapi szólott hozzátok! Love and Peace :) **Gy Lapi**

(Véleményed minden szavát aranyba kéne önteni, de... te, ezt a levelet sem DS-en vagy PSP-n írtad, nemdebár? Martin)

Becses Családom! Hónap témája, puskapor-mentesen, más felfogásban, tömör tálalásban, szigorúan 2 fogásos adagokban... beszéljenek helyettem a NEVEK:
NES: Super Mario Bros, Metroid
Sega Megadrive: Sonic the Hedgehog, Aladdin
Super Nintendo: Chrono Trigger, Super Mario World
Sony Playstation: Metal Gear Solid, Final Fantasy VII
Nintendo 64: Legend of Zelda – Ocirana of Time, Goldeneye
Sega Dreamcast: Shenmue, Space Channel 5
Sony Playstation 2: Dragon Quest VIII, God of War
Gameboy Advance: Golden Sun, Wario Incorporation
Nintendo Gamecube: Resident Evil 4, Legend of Zelda – Wind Waker
Microsoft Xbox: Halo, Ninja Gaiden
üdv: **Mrenton**

(Te személtáad a Netendo Ds-stet mek kihatytadd a flesorolásIbó? Az ety sz*r gép szerintde? Miljen ember vaty te? Aszt mér kelet kihatyni? Szemté Szoni bérecn vaty te vagy! Martin)

Sziasztok. Nem vagyok egy tősgyökeres 576 olvasó, de mikor rámjön megveszem (mostanában majdnem mindíg rámjön) a szófosással együtt. A témánál maradva. Egyértelmű számomra hogy a PS2 igen, hogy miért, inkább ne ecsetelgessem elég lenne csak néhány címet említenem ami sok olvasó számára emlékezetes és örök emlék marad. Emlék, sajnos mint a második felvonás a sony-tól, hisz eljött a vég, a következő generáció megérkezett és megállíthatatlanul tör előre. (amivel egy korszak lezárult). Most XBOX 360 nevű konzol büszke tulajdonosa vagyok miután becseréltem az én drákaságomat egy konzolneppernél. Miért a Microsoft masinája mellet döntöttem. Baromi egyszerű a válasz mert erre volt pénzem. Ha tehetném beruháznék mind két gépre plussz egy plazma tévére (mert a *urva Samsung gyártmányú projektoros tv nem jeleníti meg a 1080i felbontást annak ellenére hogy rája van pingálva a HD READY 1080i) és akkor nem kellene választani hogy melyik igen és melyik nem. Olyan *urva nagy külömbségak úgysem lesznek a játékok közt egyre kevesebb exkluzív játék fog megjelenni külön-külön egy egy gépre. A Sony hosszú távban gondolkodik és idővel biztos bejön nekik az 360 viszont bukdácsolgat de töretlen a lendület, főleg a mostani játék felhozatallal. Mert hát ugye mi a legfontosabb? A játék. És játszani jó. Miért nem beszéltem a Nintendo Hófehérkéjéről? Nos csak azért mert a Tisza virágzása szép is meg különleges is de csak két hétig tart! Asszem csak ennyit szerettem volna mondani.

Ui: Tudtommal az eladási listák élén még mindíg a Play Station 2 trónol. :)

Üdv fikatúrók: **tropus75**

(Milyen egy béna ország ez, ahol az ember azt a konzolt veszi, amire pénze van? A következő választásokon saját 576 párttal fogok indulni, a programomban pedig egyszerűen csak annyit ígérek majd, hogy minden gamer alanyi jogon kapja majd azt a konzolt, amit SZERETNE, a hozzá való játékokkal együtt! Minden gamernek jár a kedvenc konzolja! SZAVAZZ AZ 576 PÁRTRA! Martin)

-_-

aztigenaztpedignagyonnemigenmertszívesebbeneztmintamitnemésnemmerthaazlenneamimostnemakkornemlenneazamimostigen.

deniel

(Ha a gyerekem lennél, minden reggel elvernélek. De kegyetlenül. Martin)

Sziasztok konzol guruk:) elöre szolok hogy ez az elsö levelem konzolhoz vagy életem elsö levele?:) köszönöm oktatási rendszer hogy tudok olvasni de irni nem biztos:) (jöhet a gunyos megjegyzés) én mindig is sony párti voltam de miota megláttam ps3 gép árát azota kivagyok miért van hogy másholl 600$ mérik nálunk meg egy kész vagyon? rohadt politikus banda. miért nem lettem az? talán mert van gerincem:) van egy szomoru storym nem rég dobot a mennyasszonyom mert sokat dolgoztam és szerinte nem figyelek rá, de ha közös jövönkért dolgozok mert ö lusta k...va volt. mindegy a lényeg hogy ujra el keztem gyurni és rendbe jött az életem csajokkal még nem állok jol mert csak egy van:(kegyetlen sors. visszatérve konzol egy rohadt jo ujság, hogy a fenébe csináljátok hogy nem emeltettek árat miközben minden a egekben van?? biztos nálatok kis eminesek dolgoznak hála az égnek én nem vagyok valahogy izombol jobb cselekedni:) amugy csináld ki azt a buzit aki elintézet téged *urva anyát ilyenekböl lesznek a politikusok:) jo bulást haver **SAIYAJINS** voltam

(Fogj egy papírlapot és kezdd el felírni azokat a tételeket, amiket az ex-csajodra költöttél. A másik oldalára írd fel, hogy tőle miket kaptál, majd a végére írj egy összeget, amiről azt gondolod, hogy kompenzálná azt, amikor otthagyott. Hasonlítsd össze a két végeredményt. Ugye mennyivel jobban jártál volna, ha inkább egy PS3-at veszel 5 király játékkal? Martin)

Hello-szegasztok! A vásárlóknak nagy segítség, hogy most aztán mindhárom gép igazán más, és ezúttal nem csak a játékok jellemző műfaja okán, hanem a hardverből adódó lehetőségek, szolgáltatások eltérései miatt is. Mindenki eldöntheti, mit akar egy játékgéptől. Rátérvén az eredeti kérdésre: Playstation 3-t fogok venni, ha végre lesz rezgős sixaxis, olcsóbb lesz a gép, és megjönnek az igazán komoly címek. Igazság szerint már a MetalGear, Tekken, Gran Turismo, Final Fantasy is elég érv, de úgyis lesznek más durvaságos gámák, ahogyan ps2-re is voltak. A brutál grafix most sem döntő, csak a játékélmény. :) Wii-t azért nem vennék, mert elmúltam már 7-12 éves, nem vagyok újonc, elvitt magával a stuffok fejlődése. Természetesen nem baj az, ha valaki fiatal, vagy most kezd konzollal játszani, netán csak könnyed szórakozásra vágyik. Az Xbox360-at azért nem választanám, mert ha az ember egy drágább gépet választ, akkor a legtöbbet akarja a pénzéért. Később biztosan kelleni fog a virtuális memória, és egyebek (= nagy winchester), valamint a nagyobb kapacitású adathordozó – így az alap az Xbox360 Elit, ehhez hozzáadjuk a HD-DVD meghajtó árát, és ugyanott tartunk. Ám ha rámtör a vérszomj, az a hangulat kell, amit csak az Egy Halo adhat, ott a lehetőség: átugrok Zsolt barétomhoz, és halomra gyakjuk az online népeket. :) Ez a „csata" sem 1 év alatt fog eldőlni, a konzolok élettartama 6/10 év, és a sikert pénzben mérik. Valószínű, hogy a Sony nem azért készítette el a legerősebb gépet, hogy nagyobb legyen a vesztessége, ezt a különbséget a fejlesztők előbb-utóbb ki tudják venni a gépből! Üdvözlettel, **Sir_Vival=**

(Épp most csökkentették a PS3 árát – itt az alkalom, hogy belépj a klubba! Aztán cserélgethetitek a gépeket a Zsoltival... és már csak egy Wii-s havert kell beszervezni. Martin)

Mivel nincs is konzolom, így az a kérdés, melyiket venném meg. Ebben az esetben nem kéne sokat gondolkodnom, egy PS2 lenne, és összeharácsolnám rá a legzsírabb PS1-2 címeket, meg a jó kis SNES, SEGA, arcade gyűjteményeket. Miért a PS2? Mert úgy látom, erre készültek a legigényesebb játékok az utóbbi években, meg hát a kultikus PS1 stuffok. Viszont még hiányzik az elszántság, de legfőképp az odaszánás. Vagy talán jobban járok, ha inkább

ácsolom tovább fahulladékokból a gyanús gitárokat és azzal házalok, miközben hatalmasakat kamuzom? :) **GeeFunk**

(Nem tudod a kettőt úgy kombinálni, hogy mindenfélét behazudozva eladod a tákolt gitárokat, és a befolyt összegből végre veszel magadnak egy kikúrt konzolt? Hallod, frankón gyűjtést fogok rendezni neked, minden jószívű olvasó adakozhat, csak összejön egy PS2-re való! Ne emberek, összedobunk ennek az aranykezű hangszerkészítőnek egy PS2-re? Martin)

X360
Miért nem?
Ilyen nincs.
PS3
Miért?
Mert kipróbáltam. Mindent.
Mert PS2-m van. PS3-am pedig lesz.
Mert nekem ez kell. Mert ez nextgen.
Pont.
Gábor Feri

(Ez aztán az eltökéltség! Én is így állok általában mindenhez – akit/amit akarok, azt megszerzem, ha a fen fenét eszik is. Sok sikert! Martin)

Szasz Martin & 576 Konzolék :-) ! Ha arról van szó, hogy „konzol játék", akkor azonnal több dolgot társítok: 576 KONZOL, PLAYSTATION, NAMCO, TEKKEN (csupa nagybetű, a sorrend lényegtelen, jee)! Nekem az első igazi bevillanást a SONY szürke gépe adta, a maga kis analógszinti bejelentkező logójával. Demo lemez be, TEKKEN 2! Unokaöcsémékkel nem tudtuk letenni! Megvettük és nem bírtuk megunni. A következő részek egyre tökéletesebbek lettek. Jött egy gépváltás, jött a Tag & később jött az 5. rész!!! Kész voltunk, mint a matek lecke :-D ! Kötelező program, szerintem ez mindent ver ebben a kategóriában. Heihachi-Kazuya-Devil Jin-King örökrangadók. Próbáltunk DOA-t, VF-et (amik elvileg konkurensei)... de valahogy nem az igazi egyik sem. Elég régóta figyelemmel kisérem a játékok fejlődését (ATARI 2600 óta), relative képben is vagyok, ismerek rengeteg mocskos jó cuccot . Vannak állat LAN party-k, vannak tuti online játékok, de ez a stílus PC-n elképzelhetetlen, X360-on & Wii-n meg maga a TEKKEN nincs (egyenlőre?). Ha lesz PS3-am, az 1. játéknak TEKKEN-nek kell lennie! Szóval nálunk PlayStation, az nagyon IGEN! Üdv: **Heihachi Ibshow Mishima** – The king of all iron fist tournaments

(A Namco pont az ilyen megszállottaknak késziti a Tekken 6-ot, mint te. Mert megérdemlitek. Jó érzés lehet nekik, hogy ilyen rajongóik vannak. Martin)

Heló all! Múltkori levelem tényleg csak azé'volt olvashatatlan, mert rossz volt a billentyűzet. Naszóval. Melyik konzol igen melyik nem? Ööööööööö... Háááát... PS2 igen, mert iszonyat sok játék van rá, jók, és játszhatóak. WII nem, mert nem elég szimpatikus gép, és mert nem vok Nintentdós. De Máriót csípem. Ja, és azért sem a kedvencem, mert főleg party játékok vannak rá, és nincs a közelemben elegendő mennyiségű ember akit ez érdekel. Asszem jól értelmeztem a kérdést. Ja, szerintetek mikor jüön el az az idő, amikor azt mondják az emberek egymásnak: „te még PS2-n játtszol?!?". Ul.: Kössz hogy a múltok beraktatok a csevibe. **Krojdla János-pacman**

(Kiindulva abból, hogy a PS2-ből cirka 117 millió darabot adtak el világszerte, ráadásul most csökkentették az árát a béka segge alá, asszem' odébb van még ez az idő. Arról meg ne is beszéljünk, hogy a legtöbb király game PS2-re készült. A legjobb vétel. Martin)

Melyik konzolra mondok igen? Egyértelmű. A jó öreg kis szürke PsX-re. Miért? Mert remek emlékek fűződnek hozzá, és mert ez volt életem legelső igazi konzolja, ez miatt lettem gamer, és mert a mai napig nem találni más platformra annyi hangulatos játékot mint erre a kis szürke ördögre. Melyikre mondok nemet? Háááát... Ez jókérdés mert ez bizonyos szinten minden konzolt tisztelek, de rendben, őszinte leszek... Az X-Box nem győzött meg engem annyira, bár sok olyan cím van rá ami miatt fáj érte a szívem, de pár ilyen cím miatt még nem fogok se venni, se szeretni egy konzolt. Gray Devil forever! **Anubis**

(Ámen. Martin)

- A múlt Homálya -
GG igen, mert 6 évesen kocsiban Sonic velem.
GG nem, mert sok volt az a 6 ceruza elem.
GB igen, mert Linket felébresztettük.
GB nem, mert a Tetrist sosem szerettük.
NES igen, mert a modell velem épp egykorú.
NES nem, mert gamepadja régi és szorul.
SNES igen, mert rajta rengeteg a jump 'n run.
SNES nem, mert a gépet azóta sem láttam.
- A jelen Tapasztalata -
DS igen, mert aranyos és egyedi.
DS nem, mert pixeles és maradi.
GBA igen, mert így már igazán Micro.
GBA nem, mert SNES-t ÍGY eladni nem jó.
PSP igen, mert tápos és rajta sokféle emu megy.
PSP nem, mert nagy és gatyámon nincs ekkora zseb.
PS2 igen, mert változatos és polcom gémeivel teli.
PS2 nem, mert már túl sok is rá a zseniális progi.
GC igen, mert van reá Metroid és Zelda.
GC nem, mert ezeken kívül semmi más extra.
- A jövő Vágyai -
X360 igen, mert gyenge már a pécém.
X360 nem, mert gyengém volna a vörösszemű rém.
PS3 igen, mert üt a közelegő egyveleg...
PS3 nem, mert über magas áron tetszeleg.
Igazából tökre mindegy, hogy a masina mi,
Mostanság úgysincs időm játszani.
mcmacko

(Azt mondják arra van időd, amire akarod, hogy legyen. Játszani meg jó. Szervezd át az életed. Martin)

Szervusz. Tehát mintha az lett volna a mostani téma hogy „Miért a Nintendot, mér nem a másik kettőt?". Na, hát azért nem, mert Nintendora vannak olyan játéksorozatok (nem kezdem el sorolni), amik nélkül élni sem lehet, és rengeteg a hangulatos játék. A másik kettőre meg vagy oylan játékok vannak amik nem is rosszak, de akármerre nézel, feketeség, sötétség, meg olyan szürke minden (szóljatok rám hogyha elfelejteném, ha depressziós szeretnék lenni vegyek egy PS3-at)(najó azért addig nem vetemedek), vagy pedig oylanok, amik színesek meg minden, csak gagyi az egész. És különbenis, ikszre meg péesre van a legtöbb ilyen kaki divatjáték, amit az emberek csak azért játszanak mert hogy milyen menő vagyok most (lást GTA meg NFS). Jó, nem azt mondom hogy csak az only-Nintendo játékok a jók (attól még hogy ez így van... nagyrészt :), például a Fájnöl Fentezi kifejezetten szekszi dolog. Jó, biztos a haló meg az ilyen hasonló dolgok is jók, de nekem nem jönnek be. Én inkább maradok a vízvezeték-szerelőknél, a rózsaszín... lufiknál, meg a golyóban hordozható szörnyeknél. Üdv.: **Krisi**

(Most, hogy a Nintendo Japán egyik legsikeresebb vállalatává nőtte ki magát, azt hiszem a közeljövőben nem lesz belőled rónin. Ez a rózsaszín lufi igen magasra szállt az égen! Martin)

az x360 jó kis masina, csak nemtudom hogy lehet elérni azt hogy mondjuk egy évig ne kelljen miatta szervizet látogatnom. nyomorúlt piros ledekkel teli küzdelem ez nem élet a ps3, nagyszerü dolog, nemcsak játszhatokrajta de nézhetek filmet hallgathatok zenét, és még a kedvenc fényképeim is megmutassa. kár hogy ezeket a dolgokat évek óta végrehajtja a számitógépem meg a hatforintos divix lejátszóm, és nem mond hogy blueray mert lesz*rom a wii is remek a maga nemében, bár a hadonászást meguntam két hét alatt, és nincs már pénzem meg lehetőségem tudatmódosítókra, hogy áthidaljam az ocsmány grafika okozta sokkot. tudom nem számít a grafika. nektek nem. nekem sajnos igen, mivel tudtommal azért is adnak ki nextgeneket hogy többek közt a látványt magasabb szintre emeljék máskülönben remekül ellennék a sega megadrive-val. a nintendo ds-t nem értem, hogy miért veszik. övezzetek meg, de az egy hulladék. a psp is addig tetszett, míg nem tettem rá szert. a majdnem irányítható játékaival inkább idegesít, mintsem szórakoztat. más kérdés hogy a hatéves fiam remekül elvan vele, és a nintendo ds is nagyon tetszik neki. szóval ha engem kérdeztek, márpedig nem kérdeztek de tök felesleges, mert úgy is belepofázok egyikre sincs szükség, egyikbe sem szabad pénzt meg energiát fektetni, mert sz*r az összes. mégis mind kell, mert egy beteg világban élő biológiai hulladék vagyok, és fertőzöttségem megakadályoz abban hogy szabadon éljek. ezek nélkül a sz*rok nélkül már elsem tudom képzelni az életem. a politikusoknak nem bocsátom meg hogy lehúznak, de a konzolgyártóknak igen velük szemben elnéző vagyok, mérges vagyok mikor melegszik meg elromlik, de ez van. a családban marad. **Kuglee**

(Sz*r mindegyik, de mégis kell az összes? Ebben az egy mondatban benne van minden, amit a konzolokról tudni kell! Martin)

Hali! Melyik konzol igen? N64! Miért? Vele éltem le a „játék korszakom", emlékszem amikor először megláttam nálatok a pozsonyi úti shop-ban a burok mögött, egymagában demózgatott, majd a komputer karácsonyon Vári Zoli mesélt róla egy „keveset", majd 97 márc 7én nem mentem suliba, mert aznap reggel lehetett átvenni a pozsonyi utcában a gépet a Mario 64-el... Azóta itt figyel a gépezet a TV-m alatt! Melyik konzol nem? DS! Az is itt figyel a TV-m alatt... :D **Soliver**

(A DS-t csak szobadísznek vetted? Martin)

Szevasztok konzolosok, pc-sek! Elis kezdem: kicsit b*ssza csőröm a Wii sikere, márcsak azért is mert 100 éve nem látott ismerőseim azzal kezdik a beszélgetést, hogy dübörög a Nintendó. A Wii-t egy hülyeségnek tartom. Esetleg eltudnám képzelni a vidámparkokban mert oda való. Ez egy kamikáze akció volt a cég részéről, sem mint „tudatos döntés". Persze döntés volt, mert nem volt más választásuk azért nem, mert rég elkúrták magukat. Ez a beszéd egyébként már sokszor elhangzott a Nintendónál (Virtual boy, N64, FF7 megjelenéskor, GC, Rare eleresztése meg stb., mert biztos van). Most már azt mond amit akar. Nem tudom sajnálni akiknek ez vagy lesz a egyetlen konzol a három választás közül. Azért nem, mert amikor a seggük a hideg falhoz ér és nem értik majd, miért nem lesz a multiplatform fejlesztés nagy része, vagy ha lesz ‚csak „butítottan" akkor elkezdik a siránkozást felénk .Minden részről és meg sem fordul a fejükben, hogy nem mi vagyunk a bűnösök. Nemis kell sokat várni. **Derby**

(Jó katona vagy. Martin)

Sziasztok. A témaválasztás jónak tűnik, amit a lap hasábjain felvetettetek! Gondolom, látnokok ezrei ostromolnak titeket a végső győztesről. Istenítve egy-egy terméket, lealázva a másikat. De mielőtt ezerszer elcsépelt mondatokat harsognának, talán el kellene gondolkodniuk, hogy most már mi játékosok is kikerülhetnénk győztesen! Talán előbb-utóbb rájönnek ezek az emberek, hogy egyik cég sem nekik, hanem a részvényeseinek akar megfelelni. A kérdésre a válaszom: nekem az összes konzol a kedvencem és a szűklátókörű, ostoba embereket nem szeretem.
Üdv **Roland**

(Még jó, hogy amikor megveszel egy konzolt, nem kell mellé hazavinned egyetlen szüklátókörü embert sem. Amikor pedig bekapcsolod, és berakod a kedvenc játékod, azonnal győztesnek érzed majd magad. Közben a részvényesek is boldogok. A kígyó szépen beleharapott a saját farkába, a Möebius-szalag végül körbeért. Martin)

Kedves Tsülögg martin és a töbi fijjug! A multkor irrtam nekktekk. Levelet. Deti kigúnnyoltatok eengem kicsinyt. Udjanis én tudom. hodj a hejjes ír ásóm nagggyon jó, és. Tudokk foggal mazni is szépen. Ezért irrtam most. Is. mer tik mit? gunnyoltok rajtamm!! Eznem szép. Esz igen roszdolog. Nehoty boszut ájjak Rajtatok. inkább menneküljetekk! el Ti is. Vagy ne leggyetek illyen beképzeltt alagok. És a mulkor aszt akarrtamm csak. hodj nemcsaka jjátékokatt kénne tesztellni, hanemm a képregénnyes világokkról is. mesélni. Mega szereplökröl. mer érdekessek lehettnek másnak is. Eszvan. Edig szeretelek titekett. Demárnem. Szívből sajjnálom. És kivallló Tiz tellettel Negtek. Demegin szeretlek majd tiktekett, ha lehetekk teszt-ellő vagy agyatok ajándékot. A havi témmához csak anyi, hogy a legjobb nem a péjes3 meg igzbogz, hanem a 1000kettes középp konzolja. Engemm az kött le legjjoban. Na! A törrökk **„bandage_520"** Szultánn Ui.: Igyekeztem, tőlem ennyi tellett. Remélem, kaptok sokkal jobbakat.

(Kaptunk. De mi még így is szeretünk téged. Martin)

Kedves 576 Konzol, Kedves Martin! Én a konzolos pályafutásomat egy SNES-en kezdtem, utána vettem egy Game Boyt, majd jött az N64. Alapvetően a kezdetekben Nintendo fanboy voltam. Fel sem merült, hogy esetleg, hogy az N64 helyett Playstationt vegyek (akkoriban). Abszolúte vonzódtam a nagy N játékaihoz. Aztán úgy hozta a sorsom, hogy vettem egy PS2-t, nem bántam meg, a nagybetűs Kedvenc lett. Amikor vettem, kicsit hezitáltam, hogy XBox vagy Ps2 legyen, utóbbi lett. Nagyon megkedveltem a Sony kis masináját. Hogy miért? Számomra ezen a gépen váltak elérhetővé azok a játékok, amelyek megmozgattak. Remek volt a PS2-es RPG kínálat (DQ VIII., Okami, FF sorozat...). Azt hiszem ez a fő oka annak, hogy nem kedvelem túlságosan a Microsoft konzoljait. Ezt a kínálatot szerintem nem fogja tudni felülmúlni soha. Aztán ott vannak olyan játékok, mint pl. a Shadow of the Colossus, ICO. Kicsit hiányolom az X-es játékokból az ilyenfajta „mélységeket", amelyet ezek tudnak nyújtani nekem. Vajon mit hoz a jövő? Bízom benne, hogy a PS3 szárnyalni fog, és elhalmoznak minket remek produktumokkal. De erre még várni kell, remélem nem sokáig... És mi van a Nintendoval? Valószínűleg venni fogok egy Wii masinériát is, kicsit bugyuta (a szó pozitív értelmében), de valamiért megfogott (ebben rejlik az N tudása, pimasz egyszerűség, ami mégis robbant?). DS-t is vettem, az is bejött... Üdvözlettel: **Johnny**, dr. Macher Gábor

(Te a jelek szerint többistenhívő vagy. Jó taktika, minden nap más bálványhoz tudsz imádkozni. Martin)

Én teljes mértékben a Playstation-ok mellett állok, világ életemben azon játszottam és játszok a mai napig is. Valahogy nem érdekel az olyan konzol, amire telepítgetni kell, inkább legyen hosszabb a töltésidő. Na meg az olyan se nagyon hat meg, amitől egy órás játék után izomlázad lesz a sok kapálózástól, meg rángatózástól. Sony az én istenem, Kutoragi a mesterem :D Üdvözlettel: **Prince of Persia fan**

(Nos, neked az elözö választ nem tudtam egy az egyben idemásolni. Persze nem baj. Valamiben mindenkinek hinni kell. Martin)

Szotyi, Microfos, Nindedó. A szentháromság. A szerelmi háromszög. A háromlábú fejőszék. A konzolháború biztonságos bunkerekben pöffeszkedő tábornokai. Mi pedig ott lapulunk a lövészárokban, és ha meghalljuk a „Roham!" vezényszót, felcsatoljuk szuronyainkat, és belevetjük magunkat az ellenséges géppuskatűzbe. Mosolyogva. Vagy vicsorgás az? Tulképp' mindegy. Szeretünk katonáskodni és imádjuk a bálványokat. Isten hozott a harcosok klubjában!

Novemberi témánk: „Üzenj a Sony-nak. Üzenj a Microsoftnak. Üzenj a Nintendónak." El fogják olvasni, erről az 576 Konzol kezeskedik!

Jöhet minden, amit a nyomdafesték elbír – és amit nem, az is. Kitaláltam, mitől lesz „más" a Konzol Csevegője, mint az online fórumunk. Ott szigorú moderálási szabályok vannak, itt majd kissé lazábban kezelem a dolgot. A lehetőség tehát adott. Az emaileket az 576konzol@576.hu címre, a leveleket az impresszumban található postafiókra kérem. Grafománok, szóf*sók, regényírók kíméljenek – legyél inkább rövid, de frappáns! Martin

következő számunk tartalmából



Alien Syndrome

Lair





NBA 08

Ratchet and Clank: Tools of Destruction

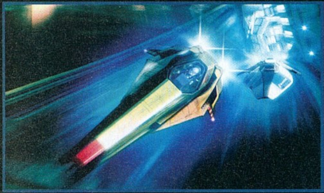




The Simpsons Game

Tingle's Rosy Rupeeland





Wipeout Pulse



Rendeld meg most!

Az ajánlatról teljes körű tájékoztatást az **576 Kbyte üzletekben** kérhetsz.

Az üzletek listáját megtalálod a magazin 32. oldalán
és a www.576.hu honlapon.

invitel